ゲーメスト9月30日号特別付録

平成9年9月30日発行(毎月 2回、15日、30日発行)第12巻第15号通巻201号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可

THE KING OF FIGHTERS '97

対戦を楽しむ

各キャラ対戦攻略



1997 07 29 : HAIR SALOON MIYAMOTO

GAMEST VIDEO GAME MAGAZINE

通常技以上
必殺技未満な技

レバー入れ技の謎

たかがレバー入れ技、と思うかも知れないが、このゲームにおけるレバー入れ技は、一言では伝えきれない、奥の深い技なのだ。

担当：CHU

プレイしていて、あたかもRB餓狼シリーズにあったコンビネーションアーツのように、スムーズに通常技が出たり、中段だった技がしゃがみガードできたり、キャンセルできなかった技にキャンセルがかかったりして、アレ?っと思ったことがないだろうか。

一見気のせいかと思ってしまう現象だが、これはこのゲームにおけるレバー入れ技が特殊な技であって、理論さえ知ってしまえば狙って出せる現象なのだ。

レバー入れ技は、レオナ・ラルフ・ちづるの3キャラ以外全員もっているので、是非覚えておこう。

レバー入れ技って何?

まず最初に覚えておきたいのは、自分の使っているキャラのレバー入れ技を普通に使った場合、どういった性質の技なのかということだ。

ざっと見ていくと、リョウ・山崎・マリー・ケンスウの➡Aと、京・アンディ・キム・シェルミー・庵の➡Bは中段攻撃、ジョー・舞の↙Bと京・キングの↙Dは下段攻撃になっていて、どれも必殺技でキャンセルをかけることはできない。その他のレバー入れ技は中段下段効果はないものの、キャンセルできるものもあったりする。といった感じだろうか。

次に知ってほしいことは、レバー入れ技は通常技とは違う、ということ。これが重要かつ理解しにくい点なので腰を据えてじっくり読んでほしい。


レバー入れ技は、中段下段、移動技や空中技扱いなど様々だ。

通常技キャンセルレバー入れ?

まず最初の違いは、通常技にキャンセルしてレバー入れ技が出せる、という点。

通常技を必殺技でキャンセルするのと同じように、通常技をレバー入れ技でキャンセルすることができるのだ。

だがこれは、必殺技でキャンセルできる技ならば、すべてできるのかというとそうではない。必殺技でしかキャンセルできない技や、レバー入れでしかキャンセルできない技、どちらでもキャンセルできる、またはできない技もあるのだ。

どの技がキャンセルできるのかは各キャラのページ毎に表のほうにまとめてあるのでそちらを見てもらえばわかるだろう。表の見方はこのページの図表を見てもらえれば一目瞭然だ。

技の性質が変わる?

キャンセルがかけられるということは、「下段技の通常技にキャンセルをかけて中段技のレバー入れ技を出せば、素早く下〜中段を狙える強力な連携ができるか?」と思った読者も多いと思う。が、答えは×だ。

ほとんどのレバー入れ技は、キャンセルして使った場合、技の性質が変わってしまうのだ。中段だった技に関しては、すべて中段効果は無くなってしまい、ジョーとキングの下段のレバー入れ技は下段では無くなってしまう。京と舞の下段はそのままだが、結局通常技に中段がないので、強力な連携としては意味がない。


普段は中段だった技もホレこの通り。しゃがみガードOK。

「な〜んだ、それじゃ意味無いじゃん」と思ったあなた、まあ待て。キャンセルして出した時に変化する性質は中下段効果だけではないのだ。

もう一つの変化点は、普通に使ったときキャンセルできなかった一部のレバー入れ技が、通常技キャンセルからつないだ場合にのみ、続けてキャンセルできるようになるというもので、キャンセル表のレバー入れの欄で△がついている技がそれにあたる。

これはどういうことかと言うと、例えば京の➡Bは普通に出せば中段でキャンセルできない技だが、近立ちCキャンセル➡Bと出した場合、中段効果は無くなるものの、さらに必殺技にキャンセルする事ができるってわけだ（写真参照）。


➡B。普段はキャンセルがかけられないが…、


まずは強パンチ。これをキャンセルして…、


キャンセルで必殺技が出せる。ちなみにこの連続技はキャラ限定。

この変化点が該当するキャラは少ないが、理論さえ覚えておけば相手にやられても、とまどうことはないだろう。

ちなみにレバー入れ技は、空キャンセルから出すこともできるが、この時は技の性質は変わることはないぞ。

最後にもう一つ、通常技との違いを述べておこう。レバー入れ技を出しているときに攻撃をくらうと、カウンター扱いになってしまうのだ。調子に乗ってレバー入れ技を多用すると手痛い反撃をくらうかもしれないぞ。


うげっ、カウンター。この後さらに追加攻撃される恐れが…。

通常技のキャンセル有無

×…キャンセル不可
△…レバー入れ技でのみキャンセル可
○…必殺技でのみキャンセル可
◎…レバー入れ技と必殺技でキャンセル可

レバー入れ技のキャンセルの有無

×…キャンセル不可
△…通常技からキャンセルして使った場合のみ必殺技でキャンセル可
○…必殺技でキャンセル可
矢印はレバー入れ方向を表す。

	近（垂直J）	遠（ななめJ）	レバー入れ
立ち A	◎	○	➡
B			↙○
D	△		
CD	×		

※ページごとの表は編集部調べによるものです。



草薙京

主人公チーム

背負ってきた歴史が違うんだよ

必殺技名	コマンド
百式・鬼焼き	→↓↘+A or C
R.E.D.Kick（七百七式・独楽屠り）	←↓↙+B or D
弐百拾弐式・琴月　陽	→↘↓↙←+B or D
七拾五式　改	↓↘→+B・B or D・D
百拾四式・荒咬み（あらがみ）	↓↘→+A
百弐拾八式・九傷（このきず）	《荒咬み》動作中↓↘→+A or C
百弐拾七式・八錆（やのさび）	《荒咬み》動作中→↘↓↙←+A or C
	《荒咬み→九傷》動作中A or C
百弐拾五式・七瀬（ななせ）	《荒咬み→九傷》動作中B or D
	《荒咬み→八錆》動作中B or D
外式・砌穿ち（げしき・みぎりうがち）	《荒咬み→八錆》動作中A or C
百拾五式　毒咬み（どくがみ）	↓↘→+C
四百壱式・罪詠み（つみよみ）	《毒咬み》動作中→↘↓↙←+A or C
四百弐式・罰詠み（ばつよみ）	《罪詠み》動作中→+A or C
九百拾式・鵺摘み（ぬえつみ）	↓↙←+A or C
☆秘奥義　裏百八式・大蛇薙（おろちなぎ）	↓↙←↙↓↘→+A or C
☆最終決選奥義 "無式"（三神技の壱）	↓↘→↓↘→+A or C



担当:KFCー燃え太郎ぴぐ

今年も京サマは荒咬みからの連携がメインになる。KOF96では荒咬みからの派生はどの組み合わせでもつながるというわけではなく、3つとも連続技にするためには荒咬み→九傷→七瀬というルートを通るしかなかった。

しかし今回は一応どの組み合わせでも、性質上はつながるようになっている。とはいっても、それは理論上での話であって、試合の中では技のつなぎのタイミングなどの問題で、実際にはつながりにくくなっている印象だ。

どうせつながりにくいなら今回は荒咬み→九傷→八錆や荒咬み→八錆→七瀬といったぐあいに、しゃがみガード不可の八錆を混ぜていくといいだろう。

毒咬みからの連続入力技である毒咬み→罪詠み→罰詠みも、毒咬みから罪詠みのつなぎが難しくなっており、それに加えて硬直が長いので、反撃されやすい。毒咬みを使うなら単発で先端を当てるようにするか、確実に入るときのみ罰詠みまで出しきるようにしよう。

荒咬み、毒咬みとも、それとなくスキが大きくなっていて、連携の間で割り込まれることが多い。それならば、ということで荒咬みや毒咬みを出しておいて、それを餌にして反撃を誘って鵺摘みで返すということも狙っていける。もちろんタイミングが合わなかったり、必殺技を出されたりするとアウト。小のR.E.D.Kickなども混ぜていくといいだろう。

鬼焼きは肩のあたりにガードポイントがあるので、対空技としてはそれなりの性能を持つ。小の鬼焼きならダウンを奪うことができるので、信用して使っていっても構わない。大はヒットしてもダウンしないことがあるので要注意。

個人的イチオシ技の琴月はガードされるとスキが大きめ。特に大だと思いっきりめり込んでしまう。

しかしパワーをマックスにしてあれば、ガードされても距離が離れるので、反撃を受けにくくなる。しかも威力が大きいので、わりと気軽に使ってもいい。ただしパワーマックスにすると荒咬みや毒咬みのほうがつながりにくくなるというデメリットもある。どちらを取るかはプレイヤーの好み次第だ。

七拾五式改は大で出せばヒット後にふっとばしや大蛇薙で追い打ちできる。2回目のDを少し遅めに押せばガードされても反撃は受けないので、相手を端に追い詰めたときは積極的に狙ってみよう。

草薙の拳は永き歴史とともに

超必殺技のうち大蛇薙のほうは使用感覚は前作までとほぼ同じ。やや離れた位置で、相手が動こうとしたところを狙うのが基本的な使い方。

大と小の性質の違いだが、小は足元が無敵で、大は上半身が無敵になる。上半身無敵を利用するなら、中間間合いで相手の大攻撃や必殺技に合わせて、空振りさせるように出すのが理想的だ。

ちなみに大の大蛇薙のほうが出が速いので、連続技に組み込むなら大のほうを使おう。

MAXの大蛇薙は全身が炎に包まれて、攻撃判定を持つようになる。溜めている間に相手が触れたと同時にボタンを離すと、多段ヒットになり大ダメージだ。

無式のほうは無敵で出が速いのと、空中に攻撃判定があるのが特徴。割り込み技として使ってもいいし、小攻撃から連続技になるので、起き上がりなどを狙って、小足払い↓しゃがみ小パンチ↓無式を出していこう。

で、もちろんヒットしたらボタンを連打して「歴史が違うんだよ」も忘れずに。



ボディが〜、で反撃誘って、



鵺摘みでカチッと受ける。

草薙京

		近(垂直J)	遠(ななめJ)	レバー入れ
立ち	A	◎	◎	
	B	◎	×	→×/△
	C	◎	◎	
	D	◎	×	
	CD	○		
屈	A	◎		
	B	×		
	C	◎		
	D	◎		↘×/×
J	A	×	×	
	B	×	×	
	C	×	×	↓
	D	×	×	
	CD	×		



大の大蛇薙は上半身無敵。ちなみにマックスの大蛇薙はスゴイ威力。

二階堂 紅丸

主人公チーム



担当：借金

今回はみんな倒すんでヨロシク

必殺技名	コマンド
雷靭拳	↓↘→+AorC
空中雷靭拳	(ジャンプ中)↓↘→+AorC
真空片手駒	↓↙←+AorC
スーパー稲妻キック	→↓↘+BorD
居合蹴り	↓↘→+BorD
反動三段蹴り	→↘↓↙←+BorD
紅丸コレダー	(投げ間合いで)→↘↓↙←→+AorC
☆雷光拳	↓↘→↓↘→+AorC
☆エレクトリッガー	(投げ間合いで)→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC

スーパー稲妻キックに加えて大雷靭拳は上方向を向くようになり対空兵器は充実。そして紅丸コレダーの強化版、エレクトリッガーが加わったことによりいよいよ時代到来。「誰が日本のナンバー2だって?」

日本のナンバー2 怒りの超必殺連続技は速かった!

シビれるだけが紅丸じゃない

まず最初に心構えを1つ。相手がいつ跳んできてもいいように大雷靭拳の準備をしておくこと。これができるかどうかで勝負の流れが大きく変わるぞ。

ラウンド開始直後など、あまり大きい行動をとりづらい場面では、小Kが牽制として使える。小Kは少し上方向を向いているため、ジャンプ防止も兼ねる技。ラウンド開始に使うときは、1歩だけ進みレバー入れ小Kに化けないようニュートラルに戻してから使おう。これでラウンド開始に跳ぼうとした相手も落とすことができるぞ。

理想の形を作る

お互いが地上にいる接近戦では、相手がアドヴァンストモードなら、前転を阻止することもできる下小Kを多めに使おう。下小Kを相手に当てた後、相手が下大K等の通常下段技で返してくると読んだなら、アドヴァンストなら小ジャンプから攻め、エキストラなら避けを使おう。うまくすかせばどちらも硬直に攻撃を決めることができる。

安全に攻めるなら様子を見るという選択もOK。相手が前転してきたら投げを入れ、跳んできたら雷靭拳を決められるよう集中しよう。このとき相手が動かなかった場合は、その後に動きだす相手を止めるため、再び小Kで牽制するか、大Kを使おう。ジャンプしてすぐにレバー下入れ大Kを入力してすぐフライングドリルを使うという手もある。どれを使うにしろ、相手が動くと思ったところに技を置いておく感じで入力だ。

やっぱりシビれただろ

牽制の小Kに相手が引っ掛かった後など、少し有利な時にはジャンプから攻め込むチャンス。アドヴァンストモードなら小ジャンプ大Kと小ジャンプ着地紅丸コレダーを使い分ける。小ジャンプ大Kから攻めるときは引き付けて当てれば連続技も思いのまま。J大K→大P（下大P）→反動三段蹴りなどでダメージを稼ごう。また起き攻めが有利にできるという点で紅丸コレダーもいいだろう。

エキストラモードで跳び込むときは、相手が対空必殺技を持っているかどうかが勝負。持っていないなら空対空の昇りジャンプ攻撃にそなえ相手が跳んだときはすぐに大Kか空中雷靭拳を入力して迎撃。着地にダッシュで近寄り打撃と避けをうまく使い分けよう。相手が地上にいるならそのままジャンプ攻撃から連続技を決める要領で攻め、ガードされてたときのみ避けたりすぐフライングドリルを使って攻めていけばOKだ。

接近戦では対空雷靭拳はとりあえず選択肢から消去。代わりに相手がいつ避けてもいいように通常投げの準備をしよう。相手が前転をしてくる場合はなるべく紅丸コレダーを使い、自分の攻撃の硬直時間以外は反応が遅れても最悪下小Kが出せるくらいの癖はつけてしまおう。



とりあえずしゃがみ小Kを打っておこうかな。おっ、ヒットしてるラッキー。



それなら落ちついてもう一発打ってと、さあキャンセルするぜ！



雷光拳———！ってな具合で今回はつながるんだぜ。



前転や避けがうまく決まれば見せ所！エレクトリッガー——ッ!!

二階堂　紅丸

		近(垂直J)	遠(ななめJ)	レバー入れ
立ち	A	◎	◎	
	B	◎	×	→○
	C	◎	×	
	D	◎	×	
	CD	○		
屈	A	◎		
	B	◎		
	C	◎		
	D	◎		
J	A	×	×	
	B	×	△	
	C	◎	◎	
	D	×	×	↓×
	CD	○		

狙いは超投げ!MAX時はなお良し!!

必殺技名		コマンド
地雷震		→↓↘+AorC
超受け身		↓↙←+BorD
雲つかみ投げ		←↙↓↘→+A
切り株返し		←↙↓↘→+C
天地返し		(投げ間合いで)→↘↓↙←→+AorC
超大外刈り		(投げ間合いで)→↓↘+BorD
根っこ返し		↓↘→+BorD
裏投げ		→↘↓↙←→+BorD
☆地獄極楽落とし		(投げ間合いで)→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
☆嵐の山	根っこ抜き	(投げ間合いで)←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD
	続・切り株返し	《根っこ抜き》動作中←↙↓↘→+BorD
	ぶっこ抜き裏投げ(ノーマル時) 続・天地返し(パワーMAX時)	《続・切り株返し》動作中→↓↘+BorD



担当:P・鈴木

エキストラはじっくりいこう

小・中ジャンプが存在しないエキストラモードは、一気に相手を追い込むことよりもじりじり間合いを詰めていくことを考えながら動くほうが得策だ。

●相手から近づいて来る場合

まずは対空手段について。相手がアドヴァンストモードで、小・中ジャンプを使って近寄って来た場合は、立ち大K、立ち大Pを使って対抗する。

また、普通の高いジャンプに対してや、相手が跳ぶことを予想できた時には、雲つかみ投げが非常に有効。とっさに出せない人は立ち大Kで代用しよう。

これらの直接対空に加えて、攻撃避けからの天地返し(超投げ)も狙っていこう。直接対空8割、避け2割のバランスぐらいが良いようだ。

対空に気を配りつつ、相手との間合いを歩いて詰めていこう。

●遠距離立ち大Pが、届くか届かないかの間合いの時

この間合いから考えられる行動は、ジャンプ、超受け身、前ダッシュ、立ち大Pの4つが挙げられる。

ジャンプから出していく技は、小K、大K、C+Dのいずれかがいい。小Kは相手が跳ぶと思った時、大KとC+Dは地上にいると思った時に出そう。ただ、狙いはジャンプ攻撃を当てずに着地しての「すかし投げ」である。

超受け身と前ダッシュからは、直接投げを狙うといい。反応されてしまう場合は攻撃避けや雲つかみ投げを混ぜてみると意外に有効だ。

立ち大P、立ち大Kは相手の行動を封じるために牽制の意味で出す。下段である立ち小Kも悪くない選択だ。

エキストラモードの大門は待ち重視の方向性で動こう。



様々な場面で有効な立ち大K。



天地返し失敗で出る切り株返しに注意。

アドヴァンストでリンダリンダ

さて、もう一方のアドヴァンストモードのほうは、攻めを重視した動きを得意とする。

●耐久手段は?

基本はエキストラと同じ。慣れてきたら超受け身(前転)からの投げも狙ってみよう。

●ダッシュから攻める!

走り投げの部類に属する裏投げ。この技は地上ダッシュと動きが似ているので相手を惑わすことができる。

裏投げは地上に入ると投げられてしまうので、相手は跳んで逃げることが多い。そこで、遠距離から適当に前に走るのである。もし、相手が後ろに跳べば、端に追い詰められるので良し。前(垂直)に跳ぶなら立ち大Kを出せば良い。技を出して止めてくる相手にはダッシュからのジャンプが有効だ。ちなみに、裏投げよりもダッシュ天地返しのほうが強い。

●小・中ジャンプで攻める

アドヴァンストの利点を使って攻めよう。その利点とは、「中ジャンプC+D連発」。これを使うと、あっという間にゲージが溜まる。狙うはMAX時スカシ超投げだ。これ2回で君の勝ちだ。強いね。

空中ガードしてくる相手には、空中ガード後の着地を投げてしまおう。立ち大Kや雲つかみ投げも有効だ。

ーワンポイントアドバイスー

・天地返し(←↙↓↘→+A or C)はCで出せ。
・超受け身(↓↙←+B or D)は相手の反対側にまわることがない。
・地雷震(→↓↘+B or D)のダメージは大きい。
・超大外刈り(→↓↘+B or D)はDで出せ。
・当て身投げは下段技に弱い。
・しゃがみ大KやC+Dで転ばせたら切り株返しで追撃可能。
・切り株返しは足元無敵。
・裏投げは使いにくい技。
・ノーマル時の超投げは(根っこ抜き→続・切り株返し・←↙↓↘→←↙↓↘→+B or D、←↙↓↘→+B or D)から切り株返しが最も減る。
・MAX時は地獄極楽落としが最も減る(6割)。
・昇りジャンプ大Kは中段っぽく使える(アドヴァンスト)。
・ジャンプ小Kは、出ている時間がかなり長い。
・結局狙うはすかし超投げ。

大門　五郎

		近(垂直J)	遠(ななめJ)	レバー入れ
立ち	A	◎	◎	→×
	B	◎	◎	
	C	◎	×	
	D	◎	×	
	CD	○		
屈	A	◎		
	B	×		
	C	×		↘○
	D	◎		
J	A			
	B			
	C			
	D			
	CD			



前へ走って相手を威圧して追い詰めろ。

矢吹真吾

京の使いっぱ



担当：KFC-ぴぐ

遊びで教えたのが、いつの間にか…

必殺技名	コマンド
百式・鬼焼き　未完成	→↓↘+AorC
百拾四式・荒咬み　未完成	↓↘→+A
百拾五式・毒咬み　未完成	↓↘→+C
百壱式・朧車　未完成	↓↙←+BorD
真吾キック	←↙↓↘→+BorD
☆外式・駈け鳳燐	↓↘→↓↘→+AorC
☆バーニングSHINGO	↓↙←↙↓↘→+AorC



肘の部分の当たりが強くて、ちょっとうらやましいぜ。



たまにしか出ないけど、いちおうガード不能だな。

「オッス。オレ真吾、の先輩の草薙京だ。今日は半ぴよ(半人前のひよこ)の真吾のために闘いのなんたるかを教えてやろうと思ってたんだが、オ・ソ・イ(怒)」
「オッレの〜勝ちだ。オッス。オレ真吾。草薙さん、お・ま・た・せ〜」
「この野郎、燃えるか?それとも、くらうか?ボディが甘くなっとくか?」
「クールにいきましょ、クールに。はい、焼きそばパン」
「よし。じゃ、今日は教えた技の総復習でもやるか。見ててやるから、ひとつずつやってみろよ。」
「オッス。オレ真吾」
「分かったよ」
「じゃ、鬼焼きからいきます。お〜りゃっ」
「う〜ん、いいんじゃねぇの。ガードポイントはないけど、相手がすっ転ぶってのがいいな。オレや八神みたいに中途半端に当たってダウンさせられないよりよっぽどマシだ。真吾キックや荒咬みの後にでも狙ってみたらどうだ?」
「オッス。オレしん…」
「いいから、次」
「荒咬み行きます。ボディが甘いぜ。どうすか?」
「う〜ん、いまひとつパッとしねぇなぁ。やっぱ単発だとそんなもんか。未完成って感じだな」
「じゃ、九傷とか七瀬とか教えてください」
「あ、あぁ、また今度な(今日はテレビ見たいんだよ)。ほんじゃ、次、毒咬み」
「はい。くらえ〜っ」
「ん?オレ真吾、いや、おい真吾。なんでお前の毒咬み2ヒットもすんだよ」
「あ、これは、なんかゲンコツより先に肘がぶつかっちゃうんですよ。くらえ〜って言ったときに」
「ふ〜ん、いいね、それ。ちょっと小足→しゃがみ小パンチ→毒咬みって試してみ?」
「えっと、こうですか?ちょっと小足、しゃがみP、くらえ〜っ!来た!来ましたよ、草薙さん。ばっちりつながりました」
「おう、でかした、真吾。オレもうれしいぜ(なるほど肘を当てるんだな、参考になったぜ、メモっとくか)。これで起き上がりを攻めるバリエーションも増えたろ。真吾の場合は荒咬みよりも毒咬みのほうがイケてるな」
「これで罪詠みと罰詠みが加われればカンペキなのに…」
「ん、また今度」
「じゃ、蹴り技も見てください。まずは、し〜んごキ〜ック、し〜んごキ〜ック」
「あんまり連発しないほうがいいぞ、ちょっと品がないように聞こえるから」
「???」
「それはさておき、跳躍力に問題があるのかどうかはわからないが、その適度に低いのがいいな。ちょうど頭の高さを狙えるから相手の動きを封じやすいし、頑張れば闇払いくらいなら跳び越えられるしな。意外とスキが少ないのもいい感じだぞ。真吾キックから、さっき覚えたばかりの小足→小P→毒咬みを狙ってみたら高価的だな」
「草薙さん、効果的。そんなんだから留年…」
「ん?また燃えとくか?」
「遠慮しときます。朧車はどうでした?」
「オレのようにひとつ跳びでパン、パン、パンとはいかないようだが、まぁ上出来だな。でもときどき転ぶのだけは、なんとかなんないのかよ」
「へへっ、これには秘密があるんですよ、ダンナ」
「誰だよ、お前」
「ちょっとガードしてみてもらえますか?」
「あ?お安い御用だ。ほれ来い、カツッ、カツッ、ドシン。」
「どうっすか、ガード不能ですよ、ガード不能」
「ほぅ、お前もなかなか味なまねをするなぁ。まっ、オレには到底できねぇ芸当(芸風か?)だけど」
「あ、あとは連続技も。オレも草薙さんみたいに、大、大、くらえ〜っ(毒咬み)、どしゃ〜(罪詠み)、どか〜ん(罰詠み)っていきたいんですけど、よく真吾パンチ(遠距離大パンチ、仮称)になっちゃって、後が続かないんですよ」
「ん〜、真吾パンチ(仮)はキャンセルできねぇからな。お前のジャンプ大キックは横に長いから、どうしても跳び込んだ後は間合いが開きがちなんだよ。よし、いっそのことしゃがみ小Pからでどうだ?これなら確実だろ?」
「はい。えっと、連続技は、ジャンプ大K→しゃがみ小P→毒咬み、と。メモっときました」
「よし、じゃ今日は終わりだな。オレは帰る」
「え、超必殺技も見て…」
「また今度な」
「ほら、駈け鳳麟の後は、なんとジャンプ大キックや立ち大キックで追い打ちできるんですよ。画面端なら鬼焼きも」
「うん、エライ、エライ」
「MAXの駈け鳳麟はガードされてもキャンセルできるから、ガードを崩してる間にいろんな必殺技が入りますよ」
「うん、いいぞ、その調子だ、ガンバれ」
「バーニングSHINGOは上半身を捻るから少し無敵になれるんですよ〜草薙さ〜ん」

矢吹　真吾

		近(垂直J)	遠(ななめJ)	レバー入れ
立ち	A	◎	◎	
	B	◎	×	→×/○
	C	◎	×	
	D	◎	×	
	CD	◎		
屈	A	◎		
	B	×		
	C	◎		
	D	◎		
J	A			
	B			
	C			
	D			
	CD			

※この会話は編集部独自に作成したものです。

テリー・ボガード

餓狼伝説チーム

早くて長いパワーキャラ

必殺技名	コマンド
バーンナックル	↓↙←+AorC
パワーウェイブ	↓↘→+AorC
クラックシュート	↓↙←+BorD
ライジングタックル	→↓↘+AorC
パワーダンク	→↓↘+BorD
パワーチャージ	←↙↓↘→+BorD
☆パワーゲイザー	↓↙←↙→+AorC
☆ハイアングルゲイザー	↓↘→↓↘→+BorD



担当：はまー

強いバーンが帰ってきた!

主戦力が足払いと小ジャンプ大キックの2択と、やや寂しい印象を受けた96に比べ、今回のテリーはいかにも彼っぽい「固め&連続技」で押していけるようになっている。

基本は、中距離からの小バーンナックル。ほとんどのキャラに対してしゃがまれても当てることができ、うまく手の先を当てるようにすれば反撃されることもない。一定間合いで小バーン↓小バーン↓と繰り返すだけでもかなり強いぞ。

相手を画面端に追い込んだら、小パワーウェイブの連発で削りまくる。ただし、これだけでは決め打ちのジャンプで反撃されてしまうので、遠立ち小Kやバックナックル(レバー前+小P)も使っていく。バックナックルは2段目にキャンセルがかかるほか、空中の相手にヒットした時はダウンさせられることも覚えておこう。



小・中ジャンプ封じに最適。カウンターをとられやすいのも確かだが…。

実は強力近立ち大K

ただ固めるだけでは大ダメージを与えられないので、相手の反撃の空振りなどを狙って積極的に跳び込んでみよう。

跳び込む時は大Kで安定。ジャンプふっとばしは出るまでが遅くなってしまったので、あまり使えない。

跳び込んだ後は近立ち大Kにつなぐ。技の出が非常に早いので、多少打点が高くても連続ヒットさせることができるからだ。キャンセルをかける技は、体力やゲージ、間合いによって臨機応変に変えていく。メインは小バーン・小パワーチャージ・小ウェイブで、連続技狙いならバックナックルやライジングアッパー(レバー前斜め下+大P)につないでいこう。



近距離の認識範囲が広い。使える!

チャージを知る

連続技の話が出たところで、KOF版パワーチャージについて詳しく解説しよう。

まず、大小の違い。小はタックルの移動距離が短く、技後の硬直が短い。大は逆で、移動距離が長く硬直が長い。相手に当たった場合はライジングタックルでキャンセルすることができ、ヒットした場合は連続技になる。

また、ライジングを出さなかった場合でも、相手が地面に落ちる前であれば追撃が可能。小チャージは硬直が短いので、小バーン・小ウェイブ・パワーゲイザーなどいろいろ入る。大はジャンプ大キックぐらいしか有効な技が入らないが、パワーマックス時であればチャージの浮きが高くなるので、小チャージと同様の技が入るようになる。マックス時は技の反動が大きくなるので、移動距離の長い大チャージを使うようにしよう。



小技からつながりつつも、相手ののけぞりが長い。

重くシンプルに…

結局、テリーは連続技のプレッシャーがないとおもしろくない。状況別の連続技を紹介するので、チャンスがきたらキッチリ入れていこう。

●ジャンプ大K→近立ち大K→小チャージ→小バーン

普段はこれ。チャージまでは決め打ちでいい(ガードされてもまず反撃されない)。気絶狙いなら最後はジャンプ大Kにして着地を攻める。

●近立ち大K→バックナックル→小チャージ→ゲイザー

パワーマックスだと決まらない。アドバンストで、相手の大きな隙に対してダッシュから決めるといい。

●下小K→下小P→ライジングアッパー→小バーン

相手の起き上がりなどに使う。ガードされてもノーリスク。

●ジャンプ大K→近立ち大K→大チャージ→ゲイザー

パワーマックス時はこれ。3連ゲイザーでも2〜3ヒットするので、凄まじいダメージになる。

テリー・ボガード

		近(垂直J)	遠(ななめJ)	レバー入れ
立ち	A	◎	◎	→×/○
	B	◎	×	
	C	◎/◎	×	
	D	◎	×	
	CD	◎		
屈	A	◎		
	B	×		
	C	◎		↘○
	D	◎		
J	A			
	B			
	C			
	D			
	CD			

※「バーン」はバーンナックル、「チャージ」はパワーチャージ、「ウェイブ」はパワーウェイブ、「ゲイザー」はパワーゲイザーの略称です。



ゲイザーは早めに入力してボタンを押しっぱなしにしよう。満タンからこの減り!!

「最弱」その言葉をいうのはまだ待って!!

必殺技名	コマンド
斬影拳	↙→+AorC
我弾幸	《斬影拳》ヒット中↓↘→+AorC
飛翔拳	↓↙←+AorC
昇龍弾	→↓↘+AorC
空破弾	←↙↓↘→+BorD
撃壁背水掌	(投げ間合いで) ←↙↓↘→+AorC
幻影不知火	(ジャンプ中) ↓↘→+BorD
幻影不知火　下顎(しもあぎと)	《幻影不知火》着地中　→+AorC
幻影不知火　上顎(うわあぎと)	《幻影不知火》着地中　→+BorD
☆超裂破弾	↓↙←↙↓↘→+BorD
☆飛翔流星拳	↓↘→↓↘→+AorC



担当:FRS-N,O

アンディ・ボガード

餓狼伝説チーム

性能の悪さを逆に活用せよ

今回のアンディは「超」がつくほどあらゆる面で性能が悪い。だが性能は悪いが、すべてをあきらめろというのではない。アンディを使うからには、それだけ気合を入れて取り組んでもらいたいのだ。生半可な気持ちで対戦すると、平気でパーフェクト負けを喫すると肝に銘じてほしい。

ここまでキツイ闘いを強いられる最大の要因は、必殺技をガードされると、ほぼすべての技が反撃を受けるという点にある。なかでも斬影拳に至ってはガードはおろか、ヒットしても反撃されてしまう。この技を当てて反撃されないようにするには、必ず我弾幸に繋げる必要があるのだ。

しかし斬影拳がヒットしたのを確認してから我弾幸を入力するのは、人間の反応速度では絶対不可能だ。斬影拳も我弾幸もガードされれば反撃を受ける、そこで必要になってくるのが2択行動である。斬影拳を見てからすぐ手を出してくるような相手には、先端部のみ当てたり工夫する。逆に慎重に行動する相手には、あまり我弾幸につなげないで、すぐしゃがみ小Pなどの出の速い技に連携しよう。どちらにせよ読みが外れれば反撃されてしまうが、この「相手の裏をかく」という行動で闘っていくのが最善なのである。

こういった考え方が、今回のアンディの戦法を組み立てる上での主軸となる。それに気がつけば、全体の動きかたも自ずと見えてくるはず。

例えば相手と至近距離の間合いにいるとしよう。こういうときは「相手の攻撃を誘う」ことを狙っていく。至近距離にいるからといって、すぐにキャンセル飛翔拳に繋いでしまうのは良くない。

この例では「しゃがみ小Kをガードさせたらすぐしゃがみ小P、これにキャンセルで小飛翔拳」というような選択が正解だ。実はこの連携、しゃがみ小Kから下Pは連続ヒットするが、下Pから小飛翔拳は連続にならない。しゃがみ小K→しゃがみ小Pと連携されて相手が動きたくなったところに、最速の小飛翔拳が襲いかかる。

小飛翔拳はしゃがみの通常技からだと、しゃがみ大P以外からではギリギリで連続にならない。しかしギリギリで連続にならないということは、それは「最強の連携攻撃」だということを理解しよう。

地上戦はこういった闘いかたを心がけ、跳び込みは距離に応じて技を変えていく。通常は少し遠めから跳び込むといい。このときは中「ジャンプA」がお薦め。これはいわゆる「ジャンプ小P」といった感じの技だが、アンディのジャンプAおよびBはヒット時(ガードも含む)の相手ののけぞり時間がCやDといった「大攻撃」なみになっている。AやBのほうがCやDよりも攻撃判定が出ている時間が長いぶん、相手に当てやすい。

「相手の技を誘って潰す」ということに慣れたら、撃壁背水掌を狙っていこう。この技の定義は「投げ判定で出せる、一段目がガード不能の打撃技」である。よって技が成立した瞬間に必ず決まるという保証もないが、「ガード不能の打撃技」という攻撃属性はやはり攻めにうまく組み込んでいきたい。いちばんの狙い目はしゃがみ小Kキャンセルからであろう。ただこのときはしゃがみ小Kをガードされたり、間合いが離れた場合に出すとコマンドの性質上斬影拳に化けてしまう。そうなったときは冒頭で述べたように次の連撃の選択を考えよう。

撃壁が入ったら、安定するなら小空破弾か斬影拳で追い打ちする。さらに攻めを続行するなら、昇りでジャンプ大Pを当ててダウンしないように仕込む。ここから着地時にもう一度撃壁背水掌を狙うか、下Bキャンセル撃壁背水掌で2択を迫ろう。



今回のアンディは反撃を恐れずに、常に相手の裏をかくような攻めを狙っていく。



撃壁の追いうちに昇り通常技から…、



再度撃壁か下Bキャンセル撃壁。ダッシュで裏回りもできるぞ。



レバー入れBは、ディレイキャンセルなら中段属性のままだ。

アンディ・ボガード

		近(垂直J)	遠(ななめJ)	レバー入れ
立ち	A	◎	×	
	B	◎	×	→×
	C	◎/◎	×	
	D	×	×	
	CD	○		
屈	A	◎		
	B	◎		
	C	◎		
	D	×		
J	A	○	○	
	B	×	×	
	C	○	○	
	D	×	×	
	CD	○		

ジョー・東

餓狼伝説チーム

今年のヒガシは侮りがたし

必殺技	コマンド
ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+AorC
爆烈拳	AorCボタン連打
爆烈フィニッシュ	《爆烈拳》中↓↘→+AorC
タイガーキック	→↓↘+BorD
スラッシュキック	←↙↓↘→+BorD
黄金のカカト	↓↙←+BorD
☆スクリューアッパー	↓↘→↓↘→+AorC
☆爆烈ハリケーンタイガーカカト	↓↘→↘↓↙←+AorC



担当:JFC-ぴぐ

「ヒガシだから」という理由だけで、なんとな〜く軽視されがちな昨今。だが、そのパンツ男が高性能キャラだと知ったときの皆の反応は……。

さてヒガシは本質的には昨年と変わっていない(挑発も含めて)。ただ個々の技は多少性能が変わっているので、そのあたりを中心に見ていこう。

飛び道具のハリケーンアッパーは飛距離は短いものの、射出の速度、撃った後の硬直の少なさは非常に優秀。きちんと間合いを計って使えば、高性能な飛び道具として活用していける。相手を画面端に追い込んだらハリケーン連打でカタめていこう。近距離で小ハリケーンが当たったら、大キックなどがつながるぞ。

爆烈拳は相変わらず暴発しやすいが、早めに爆烈フィニッシュにつなげば、きちんとつながってくれる。爆烈拳をガードされても爆烈フィニッシュを早めに入力しておけば、連続ガードになって距離も離れるので心配無用だ。

タイガーキックは対空技として心強い。ただし出すなら大タイガーキックに限る。小と大では無敵時間が大きく異なるからだ。どうせガードされたら反撃されるんだから、ここは潔く大タイガーキックでカッ飛んでいこう。

スラッシュキックは突進速度が速く、見てから反応するのはほぼ不可能。ただしガードされるとスキが大きく、反撃されてしまうぞ。

ヒガシとカカトは使いよう

今回のヒガシの強さの秘密、それは黄金のカカトにある。この技とにかくスキが少ないのだ。小カカトはガードされても同時に動けるし、大カカトでも1フレーム(30分の1秒)遅いだけ。

軌道の面からも中間間合い〜相手の跳び込みまでの広範囲をカバーし、しかも空中の相手に当てた場合には追い打ちまで可能という優れモノ。追い打ちはリーチの長い立ち大キックやジャンプ大キック、画面端ならタイガーキックだ。しゃがんでいる相手にカカトが当たったら、爆烈ハリケーンタイガーカカトまでつながる。

新しい超必殺技の爆烈ハリケーンタイガーカカトは出が速く、連続技に組み込んでいける。小足→立ちorしゃがみ小P→爆烈ハリ(以下略)が連続技になるのがオイシイ。

もうひとつの超必殺技スクリューアッパーは、おそらくシリーズ中、いや餓狼伝説シリーズを含めても過去最高の性能だ。

なんといっても出が速く、まったくといっていいほどのスキのなさ。小だとガードさせてもほぼ同時に動けて、大だとなんとこちらのほうが先に動けてしまうのだ。エキストラモードのヒガシなら、スクリューの連発だけで勝ててしまうくらい。ただし、これだけだとお互い楽しくないし、顰蹙を買うだけだ。ほどほどにしよう。

普段の闘いは

ヒガシは各技の性能が高いので、どんな間合いでも闘える。近距離なら足払いから小or大ハリケーンアッパーを狙い、やや間合いが離れたらリーチの長い立ち大キックを振り回してみる。立ち大キックも届かないようであれば、カカトの出番。相手の跳び込み防止にもなるので、間合いが開いたら、即、狙っていこう。もちろん追い打ちが狙える状況であれば確実に決めていきたい。

またヒガシはジャンプ攻撃も高性能。こんなになにもかも恵まれていていいのか?と思うほどだ。

ジャンプ大キックは下方向に強く、跳び込むときに役に立つ。昇りジャンプ大キックがしゃがんでいる相手にも当たるので、跳び込んだ後や大スクリューをガードさせた後などに狙ってみよう。ジャンプ小キックやふっ飛ばしは横に強いので空対空に使えるぞ。



カカトが空中で当たったら〜、



ちゃ〜んと追い打ち、決〜めましょう、ってな。



立ち大キックよりも長いスライディングだ。忘れるなよ。

ジョー・東		近(垂直J)	遠(ななめJ)	レバー入れ
立ち	A	◎	○	
	B	◎	◎	→○
	C	◎	×	
	D	×	×	
	CD	○		
屈	A	◎		
	B	×		↙×
	C	◎		
	D	○		
J	A			
	B			
	C			
	D			
	CD			



ほれ、スクリューガードしろ。オレ様が先に動くからよ。

リョウ・サカザキ

龍虎の拳チーム

息子が遂に父を超えた!?

必殺技名	コマンド
虎煌拳	↓↘→+A or C
虎砲	→↓↘+A or C
	《猛虎　雷神剛》ヒット中→↓↘+A or C
飛燕疾風脚	→↘↓↙←+BorD
極限流連舞拳	(投げ間合いで) ←↙↓↘→+A or C
猛虎　雷神剛	↓↙←+A or C
猛虎　雷神刹	↓↘→+B or D
☆龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A or C
☆覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+A or C
☆天地覇煌拳	↓↘→↓↘→+A or C



担当:借金

強引にして超豪快な極限流の若き虎がひっさげた今回の隠し玉はなんと正拳こと天地覇煌拳。「でもダメージ大したことないじゃんあれ」なんていうとるあなた。真の恐ろしさは極限状態にて生まれるもんだぜ。

問答無用の気絶技

天地覇煌拳は大Pから連続技になるほど発生が早い技。しかし前述同様ダメージはそれほど高くなく、確かにこれが超必殺技?と頭をかしげるのも無理はない。だが、極限流の名のとおり、マックス超必殺技として使用すると、なんと…、
●当たれば気絶する
のだ。とにかく当てることがこの技の目的なので、連続技としてだけでなく、相打ち狙いでもまったく問題ないぞ。そうそう、気絶させた後に再度天地覇煌拳を決めても気絶はしない。この技で相手を気絶させた後は、連舞拳絡みの連続技やほかの超必殺技を決めよう。

必殺技は使いどころをわきまえて

リョウの突進技、飛燕疾風脚は、出かけ部分にヒット数が増えて相手に当てやすくなった。相手の技の硬直に何か当てたいが距離が遠くて…なんてときに最適。ガードされると問題だが、相手が動きそうなときに出してみるアバウトさも時にはOK。

猛虎雷神剛は、小ならガードされたときの隙がほとんどない。反撃を受けるとしても当て方が悪かったときに遠距離の小技をくらう程度なので、連発して出す強引さと避けや前転を組み合わせて使用していけばいい。

猛虎雷神剛中には虎咆を出すことができるが、ヒット後相手は倒れないためまず反撃をくらってしまう。そこでヒットしたときはとどめの一撃以外虎咆を打つのを控える。代わりに猛虎雷神剛をガードされたときの選択の1つとして考えよう。また、通常時に出す虎咆は対空として信頼できるのでがんがん使おう。

猛虎雷神刹

空中から強襲する中段攻撃でヒットすれば相手をダウンさせる猛虎雷神刹。

大は跳んでいる時間が長く、飛距離も長いのであまり使わない。メインは小の雷神刹を使っていこう。相手にガードされても大きな隙はないので大Pキャンセル雷神刹で相手を固めていくといいだろう。ヒットしたら起き攻めへ移行。ガードされたら再び大Pから攻めるか雷神刹→雷神刹という感じの攻めと、避け、前転を使った守りの選択を混ぜて対処しよう。

極限流連舞拳

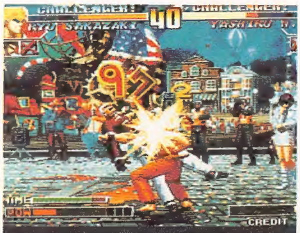
相手がガードがちになったときや大Pがヒットしたときは連舞拳を最優先。ヒットさせた後は必殺技でダウンをとるかジャンプ大Pで起き攻めへとつなげていこう。

入力のコツとして、連舞拳は斬影拳コマンドで出すことができる。これを使えば大P→連舞拳も楽に出せるはずだ。あと、注意点として前入力が残っていると覇王翔吼拳が出てしまうのと、ダッシュから連舞拳自体が出ないということ。ダッシュから決めるときは少し待たないと出てくれないので狙う必要はない。アドヴァンストの前転からなら狙えることを覚えておけばいい。

覇王翔吼拳

今回の覇王翔吼拳は弾のスピードがとにかく速くなった。大Pから連続技になるぞ。

超必殺技が連発できるエキストラモードで体力が赤くなったときは、小の覇王翔吼拳をガードさせてから大を出すと効果的。当たれば当然大ダメージなので威嚇には最適。



マックス超必殺技として狙うならアドヴァンストの中堅や大将かな。



飛燕疾風脚の出の早さを侮ってはいけない。めちゃ早いっす。



最後の相手を削るのに龍虎乱舞を使うってのも忘れずに。



どっか〜〜ん。超特急の覇王翔吼拳おまっとさん。

リョウ・サカザキ

		近(垂直J)	遠(ななめJ)	レバー入れ
立ち	A	◎	◎	→×
	B	◎	×	
	C	◎	×	
	D	◎	×	
	CD	○		
屈	A	◎		
	B	×		
	C	◎		
	D	◎		
J	A			
	B			
	C			
	D			
	CD			

ロバート・ガルシア

龍虎の拳チーム


担当:足が痛いCHU

狙いは新超必殺技

[illegible]	コマンド
龍撃拳	↓↘→+A or C
龍牙	→↓↘+A or C
飛燕旋風脚	→↘↓↙←+B or D
飛燕龍神脚	(ジャンプ中) ↓↙←+B or D
極限流連舞脚	(投げ間合いで) ←↙↓↘→+B or D
龍斬翔	→↓↘+B or D
☆龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A or C
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+A or C
☆無影疾風重段脚	↓↘→↓↘→+B or D

つまり狙いは連舞脚

今回のロバートの狙っていくべき技は新超必殺技の舞影疾風重段脚だ。

とはいってもダイレクトにきめるのではなく、極限流連舞脚からつなげて使う、つまり連続技にして使うということだ。

連舞脚からつなげる舞影疾風重段脚は弱で出すこと。タイミングは連舞脚が終わった後一瞬待って出す感じだ。早すぎるとカス当たりしかせず、遅いと当たらない。

ちょっと難しいが、この連続技がきまれば一気に相手の体力を半分近く減らすことができるので、確実にものにしてもらいたい。

ちなみに超必殺技が出せない状態で連舞脚が入った場合は、落ちてくる相手を引きつけて強の龍牙を2段当てるのが簡単で攻撃力も高い。

こちらは十分余裕があるので、エキストラモードなら連舞脚と龍牙の間にパワーためを挟むことも可能だ。覚えておこう。

というわけで、まぁ結局はロバートの狙いは連舞脚ってことになる。

ではいかに連舞脚をきめるか…その前に基礎的な部分にふれておこう。

まずロバートの対空はなにか?これはしゃがみ強パンチだ。龍牙や龍斬翔はあまり頼れる対空性能はない。

また前作使いまくれた飛燕龍神脚、今回はヒットするとと相手はダウンせず、めり込んで反撃されてしまったり、相手を跳び越した後に使っても振り向いてくれなくなってしまったりと、かなりパワーダウンしているので多用は避けよう。

コマンドを合成せよ

連舞脚を狙っていくうえで、是非覚えてほしいのが合成コマンド。

合成コマンド(※)の詳しい理論はこの付録の別ページの省略コマンドのところに書いてあるのでそちらを見てもらうとして、ロバートにはちょっと特殊だが一応コマンド投げの連舞脚、さらにガードされてもあまり隙のない必殺技、飛燕旋風脚(強)がある。

これは使わない手はないってことで2つのコマンドを早速合成。コマンドは↙↘→←だ。

まず跳び込みやダッシュなどをして相手に近づく。跳び込みに適している技は状況によって変わるが、強キックか弱キックがいいだろう。

でもって近づいたらしゃがみ弱キック。この時点でレバーはガード方向、すなわち↙方向に入れておく。そしてしゃがみ弱キックをキャンセルして↓↘→←D。これでOK、たったこれだけ。

相手がしゃがみ弱キックをくらっていた場合は連舞脚が入り、ガードされていた場合は強の飛燕旋風脚が出てくれる。飛燕旋風脚の後は隙がないので、再度しゃがみ小キックやジャンプから狙っていけるぞ。注意点としては、合成コマンドの入力が遅いと技が出ないときがあるので素早く入力することを心がけよう。

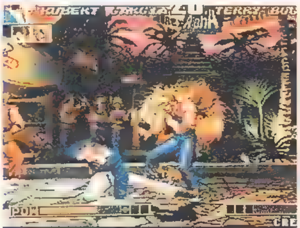
なれてしまえば面白いように攻められるはずだ。

では次にこの連携の欠点についてふれておこう。

ヒット数表示を見てもらえば一目瞭然だが、しゃがみ弱キックキャンセル連舞脚は連続技ではない。そう、実は割り込まれてしまうのだ。特に割り込まれやすいのがコマンド投げで、CPU相手だとことごとく投げられてしまう。

とはいっても対戦では、相当反応のいい相手じゃない限り、まず割り込んでは来ないはずなのであまり心配はいらないけどね。

最後にモードについて。ロバートは特にモードに左右されるキャラではないので、自分にあったほうを選ぼう。個人的には小ジャンプがあるアドバンストがオススメ。


しゃがみ弱キックからレバーを↙↓↘→←Dと入力し…。


ヒットしていれば連舞脚。そしてこの後…


弱の舞影疾風重段脚。使えないときは強の龍牙だ。

ロバート・ガルシア

		近(垂直J)	遠(ななめJ)	レバー入れ
立ち	A	×	×	
	B	◎	×	→○
	C	◎	×	
	D	×/×	×	
	CD	○		
屈	A	◎		
	B	○		
	C	◎		
	D	◎		
J	A	×	×	
	B	○	○	
	C	×	×	
	D	○	○	
	CD	○		

※合成コマンドは編集部が独自に調べ、表記したものです。

ガビーン。投げられちまった



ユリ・サカザキ

龍虎の拳チーム

大空牙を信じて突っ込んでみる？

必殺技名	コマンド
虎煌拳	↓↘→+A or C
空牙（ユリちょうアッパー）	→↓↘+A or C
裏空牙（ダブルユリちょうアッパー）	《ユリちょうアッパー大》着地時→↓↘+A or C
雷煌拳	↓↘→+B or D
百烈びんた	→↘↓↙←+A or C
飛燕疾風拳（ユリちょうナックル）	↓↙←+A or C
飛燕旋風脚（ユリちょう回し蹴り）	↓↙←+B or D
☆飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+B or D
☆覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+A or C
☆飛燕烈孔	↓↘→↓↘→+A or C



担当:珈琲ふりーく

いろいろな闘いの形が考えられるユリ。必殺技もそれぞれに意味があり、使っていて楽しいキャラといえよう。

超減る大ユリちょうアッパー

堅実にいくか、暴れ回って自滅の危険を冒しつつ大ダメージを狙うかは、ユリを使う上で悩むところ。しかしユリは自滅しても妙に納得できてしまう人徳?を持っている。

そこで注目したいのが大空牙だ。大空牙は裏空牙を追加入力できる。これが連続技となるわけだが、そのダメージは新技の飛燕烈孔とほぼ同ダメージといったら驚くだろうか。しかも空中ヒットしても飛燕烈孔のようなひどい目には遭わない。大空牙の足元の弱さは気になるが、足元を狙われない限り、まず打ち勝つことができる。しゃがみ小パンチや近距離立ち大パンチキャンセルから連続技になり、全段はいる点も見逃せない。しゃがみ大パンチキャンセルでは空牙の1段目しかヒットしないので危険だ。

裏空牙は大空牙を出したら着地するのを待たず、すぐ入力してしまって大丈夫だ。

使い勝手の良いしゃがみ小パンチ

ユリの接近戦を支えるしゃがみ小パンチ。リーチが長く連打が効くので、相手を追い払うときに非常に効果的だ。

しゃがみ小パンチを2発ぐらい出してからキャンセルで、虎煌拳やレバー入れBなどを出しても良い。連続技にはならないので、様子見も混ぜたほうがよいのは言うまでもないだろう。

跳び込みの形は

ジャンプ技は、大パンチを使うか大キックを使うか微妙なところだ。相手が近ければ発生が早い大パンチ、遠ければリーチが長い大キックと使い分けると良い。とはいえユリはジャンプ攻撃の発生が早いほうではないので、空中投げを意識しつつ、ジャンプ大パンチを引きつけて使っていくと良いだろう。もちろん空中戦で負けが込むようなら、早いタイミングから技を出していくべきだ。

ジャンプ大パンチを地上の相手に当てたら、しゃがみ大パンチキャンセル虎煌拳がおすすめだ。連続技になるし、ガードされていてもほぼ反撃を受けない。ダメージ重視ならキャンセル飛燕鳳凰脚だが、ガードされると反撃確定だ。

避け対策としてジャンプ大パンチからレバーを前に入れて近距離立ち大キックキャンセル虎煌拳はお約束か。ただしレバー前からすぐにコマンドを入れ始めるとしゃがみ大キックになるので注意しよう。ちなみに近距離大技をパンチではなくキックにするのは、キック投げのほうが少しダメージが大きいからである。

対空

メインで使っていきたい対空技はしゃがみ大パンチだ。劇的な高さの変化があるので、技を出す前の相手に当てやすいぞ。

空牙を使う手もある。バレバレの小ジャンプや中ジャンプなどに大空牙をあわせれば、大ダメージを狙えるぞ。小空牙は出かかりは強いのだが、あえて引きつけるだけのメリットはあまり感じられない。

大ダメージを狙うなら飛燕鳳凰脚だが、技をあわせられてしまうと負けることが多い。相手が上に乗っかるように出していこう。

それなりに使える技がそろっているユリだが、カリスマ的な技は存在しない。あえて挙げるなら、ちょうアッパーダボーか。とはいえ、これだけでは厳しい。反撃や対空でダメージを稼いでいこう。飛燕鳳凰脚をうまく当ててダメージを稼いでいこう。飛燕烈孔での割り込みも悪くはないが、失敗すると目も当てられない結果になるぞ。



しゃがみ小パンチから連携や、連続技を狙える。



空中投げも狙っていきたい。



レバー入れBのダメージは大虎煌拳より大きい。判定強めで、ガードされても五分。



大空牙→裏空牙のダメージは飛燕烈孔に匹敵する!

ユリ・サカザキ

		近(垂直J)	遠(ななめJ)	レバー入れ
立ち	A	◎	◎	
	B	◎	×	→×
	C	◎	×	
	D	◎	×	
	CD	○		
屈	A	◎		
	B	×		
	C	◎		
	D	×		
J	A			
	B			
	C			
	D			
	CD			

その攻撃は鋭い槍のよう！

必殺技名	コマンド
ベノムストライク	↓↘→+B or D
ダブルストライク	↓↘→↓↘→+B or D
トラップショット	→↓↘+B or D
トルネードキック	→↘↓↙←+B or D
サプライズローズ	→↓↘+A or C
ミラージュキック	←↙↓↘→+B or D
☆イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+B or D
☆サイレントフラッシュ	↓↙←↓↙←+B or D



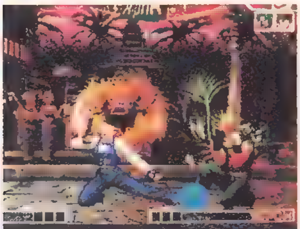
担当:ワイルダーKEI

どう攻め抜くか

キングはジャンプ大キック攻撃が非常に強く、攻めの起点はやはりここから始まることになるだろう。そこから地上技へとつなげていくのだが、ジャンプ大キック攻撃をガードされたかヒットしたかによって、地上で出す技が変わってくるのである。これは、相手にジャンプ大キックをガードされると相手が後ろに後退しまうからなのである。ガードされてしまうと、キャンセルをかけることのできる近距離立ち小キックや立ち大キックにならないので（相手を画面端に追い詰めている場合は問題ない）、そこで攻撃の流れが止まってしまう。もちろん、緊急回避動作や攻撃避けでかわされることも、考慮にいれておかなくてはならない。

そこで、しゃがみ小キック→ふっとばし攻撃→小ベノムストライク or 大サプライズローズというふうに組み立ててみよう。ここで注意するべき点は、しゃがみ小キックからふっとばし攻撃に流れるとき。この間は連続ガードをさせられるわけではないので、緊急回避動作でかわされてしまうのだ。かわされてばかりいるようであれば、相手の行動を少し見てから判断しよう。もし余裕があれば、小ダブルストライクを出してみよう。硬直のとける時間が小さくてすむ。普通のベノムストライクも、Bのほうが隙が小さい。ミラージュキックの暴発を防ぐためには、しゃがみガードの方向に入れないで、真下から入力することが大切だ。

ジャンプ大キックがヒットした場合は間合いが開かないので、立ちBと立ち大キックが近距離技になる。立ち小キックや立ち大キックにキャンセルをかけて出す必殺技は、サプライズローズ、トルネードキックがいい。トラップショットは、立ち小キックのときに出そう。立ち大キックの場合だと、相手を弾いて間合いが離れてしまい、全弾ヒットしないことがあるからだ。ちなみに、近距離立ちBは下段技だ。



しゃがみ小キックから。



ふっとばし攻撃へつなぐ。



そしてキャンセルをかけてベノムストライクへ。

それから、昇り垂直 or 昇りバックジャンプはしゃがんでいる相手にも当てることができるので、ジャンプ大キック→昇りバックジャンプ大キックという連携攻撃が相変わらず使える。

スライディングは離れて使おう

キングのスライディングは相手の近くで使用してしまうと、硬直時間が長くなる。が、爪先のほうだけを当てるようにして出すことによって、その硬直時間を短くすることができるのだ。スライディングをガードまたはヒットさせることができたら、相手のジャンプ攻撃を先読みして立ち小キックかしゃがみ大パンチを出したり、緊急回避動作ならしゃがみA or Bを出して応戦する。何もしてこないようなら、小ベノムストライクを出そう。

超必殺技は一発狙い！

イリュージョンダンスはもとより、新しく追加されたサイレントフラッシュは連続技として使うことはできない。ゆえに、一発狙いで使っていくことになる。イリュージョンダンスは一度バック転してから跳んでいくので、相手のジャンプ攻撃に合わせて対空技感覚で出してみるといい。

サイレントフラッシュは攻撃判定が早く出るので相手の行動に合わせやすい。行動というのは、緊急回避動作、そして近距離戦だ。が、緊急回避動作の場合は、相手が後ろに回るか手前で止まるかで、コマンドの入力方向を判断しなくてはならない。近距離戦においては、ほとんどバクチ。相手の攻撃に対して、カウンターを狙う程度のものだ。

それから、空中の相手にサイレントフラッシュを当てても、一発しかヒットしない。

キング		近(垂直J)	遠(ななめJ)	レバー入れ
立ち	A	◎	×	
	B	◎	×	
	C	◎	×	
	D	◎/◎	×	
	CD	○		
屈	A	◎		
	B	×		
	C	◎		
	D	×		↘×
J	A			
	B			
	C			
	D			
	CD			



いちにはくろ、ににはくろ

花蝶扇	↓↘→+AorC
龍炎舞	↓↙←+AorC
飛翔龍炎陣	→↓↘+BorD
必殺忍蜂	←↙↓↘→+BorD
ムササビの舞	↓タメ↑+AorC(ボタン押しっ放し)
	(ジャンプ中)↓↙←+AorC
白鷺の舞(はくろのまい)	→↓↘+AorC
☆超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+BorD
☆鳳凰の舞	↓↙←↓↙←+AorC
☆水鳥の舞	↓↘→↓↘→+AorC



担当:珈琲ふりーく

龍炎舞が跡形もないほど弱体化してしまった舞だが、その分強力な助っ人新技が追加された。その名も白鷺の舞。

イケイケ白鷺

白鷺の舞の魅力はトータルスペックの高さである。当たって良し、削って良し、跳ばれて良し、の三拍子そろった凄まじい技であるといえよう。

弱点としては、

1.発生時が弱め
2.緊急回避や避けられると危険
3.ガードキャンセルの的になりやすい
4.ガードさせた後、理論上は舞が不利

といったところか。1.に関しては近距離立ち大パンチやしゃがみ大パンチキャンセルで白鷺の舞を出すことによって、ほぼ問題なし。2.は読みの要素が強くなるが、レバーを前に入れながらの近距離立ち大パンチで投げを兼ねたりしてから、キャンセル白鷺の舞である程度対応できる。3.はガードキャンセルふっとばしならばゲージを使わせたということでOKとし、ガードキャンセル緊急回避ならば、画面端以外は基本的に離れるので良しとする。4.は舞の得意間合いなので舞のほうが動き出すのは遅いが、その後の展開は楽である。

このように弱点はないも同然。特にキャンセル技としては、龍炎舞や花蝶扇、必殺忍蜂といったところに、あまりメリットが感じられないので、白鷺の舞しかない!ぐらいの感覚である。

超必殺技ならキャンセル超必殺忍蜂のダメージの大きさや、キャンセル鳳凰の舞の、立ちガードに対するめくりは見逃せないところだ。

ジャンプ大キックで接近

舞のジャンプ大キックは強い。特に横方向への強さは尋常ではない。発生も早めで空中戦の主力になってくれる。このジャンプ大キックを使って相手との間合いを一気に詰めていこう。

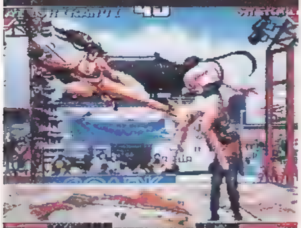
ジャンプ大キックを相手にガード or ヒットさせたら、レバーを前に入れて近距離立ち大パンチを出し、キャンセル白鷺の舞につなぐ。レバーを前に入れるのは、もちろんジャンプ大キックを避けや緊急回避された場合に相手を投げるためだ。

この連続技はダメージ値、気絶値ともに非常に高い。他の必殺技でキャンセルをかけるよりお得だ。その上前述の白鷺の舞の特性上、ガードされてもあまり困らない。ヒットしたかしないかを考えずバリバリ削っていけるのだ。

白鷺の舞をガードさせた後は、さらに白鷺の舞を出していくか、遠距離立ち小パンチを出すか、様子を見るか、といった選択で攻めていくと良いだろう。相手のほうが先に動いてはいるが、間合いは舞の得意間合いである。一応こちらがプレッシャーをかけていると考えて良いので、様子を見るという選択肢を多めにして、相手の強引な行動に反撃していくほうが得をするぞ。



削り量も半端じゃない白鷺の舞。



頼りになる斜めジャンプ大キック。攻防の一手だ。



ムササビの舞も接近手段のひとつ。相手の足元を狙おう。

跳んできてくれれば

対空の主戦力はジャンプ大キックボタンだ。遅れて出しても空中投げになってくれるので、安心して空中戦を挑んでいこう。

地上対空の遠距離立ち大パンチも十分に強いので、使い分けを考えておこう。遠距離立ち小キックも横方向にはなかなかのものだが、ダメージのなさが気になるところだ。

今回の舞は「ジャンプ大キックで近付いて、白鷺の舞で削る」という攻めの黄金パターンがある。相手としてはじっとしているとこのパターンで舞に攻められるので、その前に攻めて来ざるを得ない。そこを返り討ちにして効果的にダメージを稼いでいこう。

不知火 舞

		近(垂直J)	遠(ななめJ)	レバー入れ
立ち	A	◎	×	
	B	◎	×	
	C	◎	×	
	D	◎	×	
	CD	◎		
屈	A	×		
	B	×		↘×/×
	C	◎		
	D	×		
J	A	×	○	
	B	×	×	
	C	×	○	
	D	○	○	
	CD	○		



トリモチに捕まったかのような相手。白鷺の舞は空中の相手にも多段ヒットするぞ。

神楽　ちづる

新女性格闘家チーム

これが見切れ…ないよね普通

百活・天神の理(てんじんのことわり)	→↓↘+AorC
弐百拾弐活・神速の祝詞(しんそくののりと)	→↘↓↙←+AorBorCorD
弐百拾弐活・神速の祝詞・天瑞(てんずい)	《神速の祝詞》動作中　↓↙←+AorBorCorD
百八活・玉響の瑟音(たまゆらのしつね)	←↙↓↘→+AorC
弐百拾弐活　乙式　頂門の一針	↓↘→+AorBorCorD
☆裏面八拾伍活　零技の礎(れいぎのいしづえ)	↓↙←↙↓↘→+AorC
☆裏面壱活　三籟の布陣(さんらいのふじん)	↓↘→↓↘→+BorD



担当:超歯痛CHU

まず前号の訂正。神速の祝詞～天瑞から零技の礎が入ると書きましたが、製品版は不可能になっていました。

カッコ良かったのに…。

この一カ月間練習してしまった人、ゴメンね。

超必殺技が使えないときのちづるさん

超必殺技が使えないときのちづるは、強いんだか弱いんだかよく分からないキャラだ。

これはちづるのメイン攻撃である分身技が不安定な強さであることが原因。

また、ちづるを使い始めたばかりの人にありがちなのが、「まず何をしたらいいの」ってこと。技はいっぱいあるがどれも癖があり使いにくい、そこでとりあえず覚えてほしいのがしゃがみ強パンチだ。

バカにするなと思うかもしれないが、これがバカにならない強さを秘めた技だったりするのだ。対空にもそこそこ使えるし、地上戦では判定でまず負けることはない。出も早いしキャンセルもかかる万能な技なのだ。というわけで、ちづるの攻めの中心はしゃがみ強パンチとなる。

では次に何をするか、キャンセルで神速の祝詞を使ってみよう。しゃがみ強パンチを出す時レバーを↘に入れておき、そのままレバーを←に持っていってボタンを連打、これで簡単に出るはずだ。ボタンはAかCがいいだろう。ここで連打をするのは分身にすぐに攻撃させるためなので、そんなに必死に連打することはないぞ。

また、ここであえて連打を遅らせて、相手の背後に分身をとばして、どちらが本物か2択をかけることもできる。

話を戻して、神速の祝詞を相手に当てたら(ガードでも)、さらに天瑞を出していく。この攻撃は出るときに一瞬の間があるので、相手が反撃しようとしたところを丁度潰すことができる。ガードされてもそんなに隙もないので気軽に使っていこう。

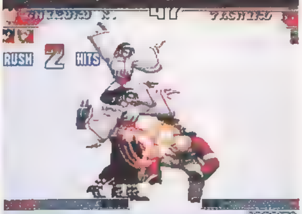
しゃがみ強パンチ・神速の祝詞・天瑞がフルヒットした時のダメージが、結構高いのも密かにポイントだ。



しゃがみ強パンチ・神速の祝詞・天瑞でこのダメージ。いいねぇ～。



三籟の布陣をガードさせたらすぐ確認。ほーほーしゃがみね…。



じゃあジャンプ攻撃。とぉ、これが見切れて?

超必殺技が使えるときのちづるさん

超必殺技が使えるときのちづるは、はっきり言って強いぞ。前号では頼りなさそうに書いていた三籟の布陣が意外と返されにくく、ガードさせてしまえばこちらの思うツボという、かなりインチキ臭い攻めが展開できるのだ。

ではさっそく、その攻めを紹介しよう。

まず相手に近づく。そして、おもむろに三籟の布陣。要は、なるべく根元からガードをさせたいわけだ。

三籟の布陣を相手にガードさせることができたら、ここからが肝心。すぐに相手のガード方向を確認するのだ。

ここで相手が立ちガードしていたら下段のしゃがみ弱キックを、しゃがみガードしていたら前ジャンプ(アドバンストなら前小ジャンプだとさらにやりやすい)の昇りで弱パンチ(キックでも可)を当てる。そう、前ジャンプの昇り弱攻撃はしゃがみガードにヒットするので、相手のガード方向さえ確認すれば確実に三籟の布陣をきめることができるってわけだ。

めでたく三籟の布陣がきまったからって、そこで喜んで終わってはいけない。さらに追加攻撃を加えてダメージを与えてやるのだ。

三籟の布陣が相手にヒットしたらすぐにしゃがみ強パンチを入るだけたたき込む、これだけでかなりの体力を奪うことができるぞ。

最後におまけだが、三籟の布陣がきまったら、追加攻撃にいかないで、アドバンストなら緊急回避を前・後ろ交互に、エキストラなら攻撃避けを繰り返してみよう。

相手にかなりの精神的ダメージを与えられるはずだ(笑)。

神楽　ちづる

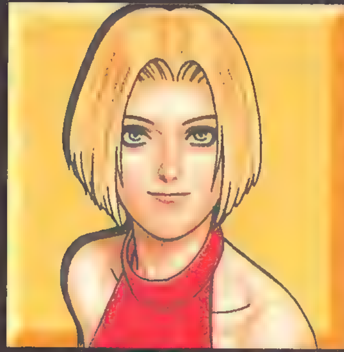
		近(垂直J)	遠(ななめJ)	レバー入れ
立ち	A	○	○	
	B	○	×	
	C	○	×	
	D	○	×	
	CD	○		
屈	A	○		
	B	×		
	C	○		
	D	○		
J	A			
	B			
	C			
	D			
	CD			



あとはご覧の通り、ボッコボコですね。

攻めてよし!守ってよし!

スピンフォール	↓↘→+BorD
M・スパイダー	↓↘→+AorC
ストレート・スライサー	←タメ→+BorD
クラブ・クラッチ	《ストレート・スライサー》ヒット中 ↓↘→+BorD
バーチカル・アロー	→↓↘+BorD
M・スナッチャー	《バーチカル・アロー》ヒット中 →↓↘+BorD
M・リバースフェイスロック	↓↙←+B
M・ヘッドバスター	↓↙←+D
バックドロップ・リアル	(投げ間合いで)←↙↓↘→+AorC
☆M・タイフーン	(投げ間合いで)→↘↓↙←→↘↓↙←+BorD
☆M・スプラッシュローズ	↓↘→↘↓↙←+AorC
☆M・ダイナマイトスウィング	↓↘→↓↘→+BorD



担当:ももやん

跳び込め! そして攻めろ!

新キャラであるマリー(KOFでは)の基本的な闘い方は、ジャンプからの連続技狙いだ。マリーはジャンプの軌道が低く飛距離は並みなので、非常に跳び込みやすくなっている。連続技も簡単かつ強力で、文句のつけようがないほどだ。

跳び込み→連続技の説明をする前に、まずはアドバンストとエキストラのどちらを選ぶべきか?現段階でのオススメは、アドバンストだ。中ジャンプがとにかく強力で、ただでさえ低いジャンプがさらに低くなるので、これはもう手におえない、といった感じである。

では本題に移ろう。跳び込みは小、中ジャンプを基本として、大キックを使っていく。大キックは下方向に強いのだが、小、中ジャンプでは使うタイミングが重要になってくる。遅すぎてはキックが出る前に着地してしまい、早すぎては地上の連続技に繋げることができないのだ。タイミングを文章で説明するのは難しいが、目安としてはジャンプの頂点を過ぎたあたりだろうか?

ジャンプで跳び込んだら、連続技を狙う。狙うのは、近距離大パンチ(2ヒット)→レバー➡小パンチ→バックドロップだ。ダメージは半端じゃないぞ。この連続技のすぐれているところは、ダメージだけではない。ガードされていた場合には、自動でM・スパイダーが出ることだ。相手が素早く反応しないかぎり、M・スパイダーが決まるだろう。



ジャンプ大K➡近距離大P➡小Pをガードされても…、



キャンセルでスパイダーを出そう。そうそう反応できないはず。

超必殺技が使える場合は、バックドロップの代わりにM・タイフーンかM・ダイナマイトスウィングが連続技になるぞ。タイフーンは失敗したときにリバースフェイスロックになってしまうので、大きな隙をつくる可能性が残っている。よって、失敗してもバーチカルアロー→スナッチャーとフォローのきく、ダイナマイトスウィングがオススメだ。

跳び込みなんて怖くない!

地上の立ち回りには、遠距離立ち小キックが有効だ。リーチ、判定とすぐれているので、先端を使えば相手の行動を封じることができるぞ。



意外と強いのが、遠距離小キック。先端を使おう。

相手が焦れて跳び込んできたら、対空技で対処する。有効なのはバーチカルアローとリバースフェイスロックだ。バーチカルアローは早めに出すことができれば、かなりの対空性能を発揮するだろう。

フェイスロックは、ジャンプ攻撃の強力なこのゲームでは、かなり役に立つ。ほとんどの相手はジャンプ攻撃を出してくれるだろう。攻撃を取ってくれる時間も非常に長く、早めに使っても問題はないだろう。

当て身系の話が出たついでに、ヘッドバスター後に何で追い打ちするのが有効なのかを説明しておこう。超必殺技が使えるときは、スプラッシュローズが確実に入る。それ以外では、ストレートスライサー→クラブクラッチが確実で強力だぞ。



ヘッドバスターでキャッチしたら

最後に小ネタだが、バック小ジャンプ大キックを昇りで出すと、しゃがんだ相手にヒットする、中段攻撃になるぞ。ジャンプ大キック→逃げ小ジャンプ大キックと使うと、かなりの確率でヒットするはずだ。アドバンスト専用だけどね。



スプラッシュローズが確定だ。超必殺技が使えなければ、スライサーだ。

ブルー・マリー

		近(垂直J)	遠(ななめJ)	レバー入れ
立ち	A	◎	×	→△
	B	◎	×	
	C	◎/◎	×/×	
	D	×/◎	×	
	CD	○		
屈	A	◎		
	B	×		↘○
	C	◎		
	D	×		
J	A			
	B			
	C			
	D			
	CD			

必殺技は忘れよう(一部)

[illegible]	[illegible]
三節棍中段打ち	←↙↓↘→+AorC
火炎三節棍中段打ち	〈三節棍中段打ち〉ヒット中　↓↘→+AorC
旋風棍	Aボタン連打
集点連破棍	Cボタン連打
強襲飛翔棍	→↓↘+BorD
火龍追撃棍	↓↙←+B
水龍追撃棍	↓↙←+D
旋円殺棍	→↓↘+AorC
☆超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←+AorC
☆大旋風	↓↘→↓↘→+AorC



担当:MVP

今回は、これまでのビリー・カーンとはガラリと変化した戦法が良いと思われる。つまり、遠距離から棒でチクチクやるのは、中ジャンプが強いこのゲームにおいてはマイナスになることが多いのだ。
では、どのように闘うのか。それは通常技にかかっている。

➡Aが主体

ビリーにはAとBのレバー➡攻撃が存在する。この2つのレバー前攻撃のうち、Aのほうが移動と攻撃を兼ね備え、しかもガードされてもスキがなくダメージも必殺技並み、という非常に優れモノなのである。
この技は中距離から出していくと有効で、さらにガードされてもまた中距離で出せる。つまり連発してOKなのだ。

必殺技は?

はっきり言って対空兵器以外の必殺技って必要あるの?というぐらい他の技はいらない。ヘタに使うと命とりになったり攻めが途切れたりするのであまり考えないほうがよい。逆に注意したいのが技の暴発。特にボタン連打で➡Aをやると旋風棍になるので注意!!
で、対空技に使えるのは?となるが、旋円殺棍は当然として、実は火龍追撃棍もかなり信頼できる。ダメージも高く、是非使ってほしい。

小技が重要

A、Bのボタンは結構クセがあり、正確に性能を把握しておきたい。
接近戦は屈小キックが基本。下段でしかも連打が効き、屈小キックから立ち小パンチが連続技になる。
立ちAは➡Aを使ううえで欠かせない技。立ち小パンチから➡Aが連続技になる。キャンセルをかけていくといい技は、この立ち小パンチの他に立ち大パンチもいい感じだ。
使ってはいけない技は⬇Aだ。確かにリーチは長いが、あまりにも連打が効かないので使ってはいけない。
あと、中距離でふっ飛ばし攻撃も使えそうだが実際のところはジャンプされたり潜り込まれたり…あまり使えない。とにかく小パンチ、小キック。

ジャンプ攻撃

跳び込みに使用していくのは、主にジャンプ大キックかふっ飛ばしだ。どちらもやや出が遅いので、ボタンは早めに押すこと。
垂直ジャンプで使用するのが大Pだ。横から下までカバーできるのでかなり重宝する。

組み立て

それでは以上の技を使って攻めを組み立ててみよう。
まず近寄るのに使うのはジャンプかダッシュ、もしくは➡Aだ。
ダッシュからはジャンプ、前転、➡A、避けなどを、状況やモードで使い分けよう。
で、接近したらどうなるのかというと、基本はやはり➡Aを意識する。でもその前に、垂直ジャンプと屈Aを使って固めてもいい。
そして、やや間合いが離れそうなら屈Bから立ち小パンチ、そして➡Aの4段攻撃につなぐのが基本となる。

・➡Aからの選択
多用する➡Aからは主に4つの選択肢がある。
①屈小キック
相手の前転対処にもなっているがリーチにやや難。
②立ち小パンチ
リーチがあり➡Aで再び固めにいける。ジャンプ防止にもなるが前転、避けにやや難。
③垂直ジャンプ大パンチ
かなり万能だが昇りジャンプ攻撃に弱い。
④➡A
固め続行。ダメージもあるが前転にめっぽう弱い。
以上の選択肢で相手を押さえこもう。



➡Aを使おう。



反応できたなら対空で火龍追撃棍がいけるぞ。



屈小パンチは忘れよう。

ビリー・カーン

		近(垂直J)	遠(ななめJ)	レバー入れ
立ち	A	◎	◎	➡×/×
	B	◎	×	➡×
	C	◎	×	
	D	◎	×/×	
	CD	○		
屈	A	×		
	B	×		
	C	◎		
	D	×/×		
J	A			
	B			
	C			
	D			
	CD			



垂直ジャンプ大パンチも組み込んでいこう。

砂かけイケてます

[illegible]	コマンド
蛇使い　上段	↓↙←+A
蛇使い　中段	↓↙←+B
蛇使い　下段	↓↙←+C
サドマゾ	←↙↓↘→+BorD
倍返し	↓↘→+AorC
裁きの匕首	→↓↘+AorC
爆弾パチキ	（投げ間合いで）←↙↓↘→+AorC
砂かけ	→↓↘+BorD
☆ギロチン	↓↘→↓↘→+AorC
☆ドリル	（投げ間合いで）→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC



担当:はまー

左を制す者K.O.F.を制す

山崎と言えば、やはり蛇使いで相手を超遠距離から仕留めるのが基本。KOFでは1発あたりのダメージがかなり高いので、このモードをメインに闘っていきたい。

蛇は上中下の3種類あるが、普段は中を使っていく。小ジャンプやダッシュを止められるほか、一部のキャラにはしゃがみ状態にも当てることができるので心強い。下段はキレが悪い（攻撃判定の出が遅い）ので、スライディングや緊急回避（前）を読んだ時だけにしておこう。

相手が跳んでくると思ったら、上段蛇使いをボタン押しっぱなしで準備。案の定ジャンプしてきたら即ボタンを離し、早めに迎撃してしまおう。引き付ければ2ヒットするが、カウンターをとられる可能性も高い。相手が跳んでこなかったら大Kでキャンセルし、また相手の行動を読んでいく。

蛇使いが空中の相手に当たった時はダウンを奪える。この隙に、エキストラならパワー溜め、アドバンストなら蛇だまし（大Kキャンセル）連発でゲージを溜めておこう。

これが本当のクロスカウンター!?

相手に近付かれてしまったら、防御用の技をうまく使っていかなければならない。

連携の隙に割り込んでいくのであれば、しゃがみ小Pかしゃがみ大P。しゃがみ大Pは技の出が早く、判定も申し分なし。かなり上のほうまで攻撃判定があるので、小・中ジャンプの連発も簡単に迎撃できる。

1発デカいのを狙うのであれば、思い切ってサドマゾを出してみよう。当て身判定の出現が遅く（それでもRBSに比べればかなり早い）足元もお留守になってしまうが、必殺技や特殊技を引っかけた場合にはカウンターをとれる。この時サドマゾの硬直が解けると同時に上段蛇使いを出せば、2ヒットしてかなりのダメージを与えることができるぞ。ギロチンも当たるが、下りでキャッチすることは難しい。

最凶はドスじゃなくて砂!?

こちらから接近戦を挑む場合は、主にジャンプで突っ込むことになる。基本は大Kで、間合いが遠い時は小K・ぶっとばしも使っていこう。また、大Pは空対空も兼ねているほか、意外と地上の相手にもヒットさせやすいので、実は使い勝手がいい。

うまく跳び込めたら、連続技かレバー前+小Pのブッ刺し、爆弾パチキを狙っていく。ブッ刺しはしゃがみガード不可でダメージも高いので、忘れずに使っていきたい。通常技からキャンセルで出した場合はしゃがみガードできるようになってしまうが、キャンセルがかかるようになるので、蛇使いや裁きの匕首で続けてプレッシャーをかけていこう。

連続技は、間合いが近い時は近立ち小K→砂かけを使ってみよう。意外に攻撃力と気絶値が高く、小技からつながるうえに隙もないに等しい。また、砂かけは蛇使いでキャンセルできるので、ジャンプ大K→近立ち小K→砂かけ→蛇使い（中 or 下）の連続技が入る。体力ゲージ約半分の大ダメージを与えることができるぞ。

また、砂かけは蛇使いでキャンセルしなくてもこちらが一瞬先に動けるようになる。砂かけをくらった相手はその場でのけぞる（ヒットバックがない）ので、近立ち大P→砂かけ→ギロチンや砂かけ→近立ち小P→砂かけ→近立ち小P→砂かけ→蛇（中 or 下）といった超絶連続技も可能。タイミングはシビアだが、一度は決めてみたい。



相手の近くでは、とりあえず下大P。セットで下蛇も入力しておこう。



サドマゾ→上段蛇使いでこのダメージ(MAX時)。ダウンも奪えていい感じ。

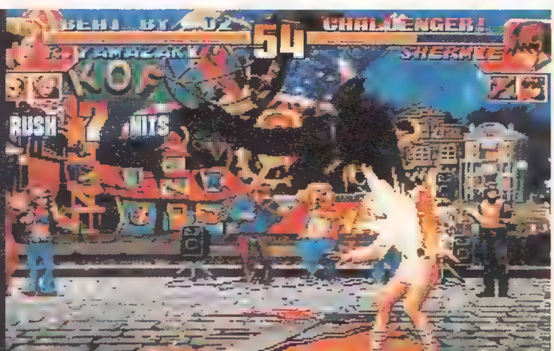


跳び込み後は、蛇だまし→ダッシュパチキなどの連携を狙っていきたい。

お詫び

前号で「倍返しの充電はない」と書きましたが、小で出せば充電します。すみません。

山崎　竜二		近(垂直J)	遠(ななめJ)	レバー入れ
立ち	A	◎	×	→△/△
	B	◎	×	
	C	◎	×	
	D	◎/×	×	
	CD	○		
屈	A	◎		
	B	×		
	C	◎		
	D	×		
J	A			
	B			
	C			
	D			
	CD			



砂かけ→小P→砂かけ→小P→砂かけ→ギロチンが連続技に!!突き詰めるともっとスゴいのが。

○×も私のもとで修業させるか…

必殺技名	コマンド
飛燕斬	↓タメ↑+BorD
半月斬	↓↙←+BorD
飛翔脚	(ジャンプ中) ↓↘→+BorD
流星落	←タメ→+BorD
空砂塵	↓タメ↑+AorC
鳳凰脚	↓↙←↙→+BorD
	(ジャンプ中) ↓↙←↙→+BorD
☆鳳凰天舞脚	(ジャンプ中) ↓↘→↘↓↙←+BorD



担当:借金

キャンセルのかかる空中技が限られてしまったため、J小P→飛翔脚は使えなくなってしまったが、充実した通常技、必殺技は健在。地上の連続技もパワーアップしているので今回も大暴れ可能。大会を引っかき回してやろう。

対空は飛燕斬?

飛燕斬って見るからに判定が強そうでいかにも対空兵器って感じがするかもしれない。でも飛燕斬は溜めが必要の必殺技。こいつを対空に使おうとすると攻められなくなってしまうから、攻めながら相手を落とせる大Kを対空兵器に使おう。これで攻め続ける足癖の悪いキムに1歩近付けるね。

逆入力はどうなった?

前作では、相手をジャンプで跳び越した後に飛翔脚を逆入力することで相手のほうに飛翔脚を打つことができた。今回この逆入力飛翔脚はできなくなり、相手を跳び越した後に逆入力してもあさっての方向に飛翔脚でいってしまう。ただし、超必殺技だけは逆入力のホーミング機能がついているため、空中鳳凰脚、鳳凰天舞脚は逆入力で相手を強襲することができるぞ。特に鳳凰天舞脚は下方向に強いため狙う価値は大いにあるぞ。

始まりは下小K

キムの核となる連続技は、前作同様下小K×2→下小P→大空砂塵。相手に密着したときはこの連続技を決めるために動こう。そして今回は、超必殺技である鳳凰脚も連続技になる。下小Kを入力したときに超必殺技が使えるなら、下小K→下小P(立ち小P)→鳳凰脚を決めることができる。相手との距離が近いことが条件のため、マックス状態のように相手との距離を離してしまう時には若干決めづらいが、とりあえず頼もしい連続技が加わってくれた。これは決めるしかない。

接近

キムがもっともダメージを望めるのは相手と密着したとき。それなら接近してしまおう。まず、相手に接近するためには自分のペースで攻めなければならない。

跳び込んでいくなら相手の空対空に負けないジャンプふっとばしの早出しを使い接近。とりあえず相手にガードさせた後、相手が手を出してきそうならすぐにジャンプして飛翔脚で上から叩こう。もし使っているモードがアドヴァンストなら、小J大Kがおすすめ。引き付けて当てればここから下小K→下小P→大空砂塵とつなげていくことができるぞ。

ジャンプふっとばしをガードさせた後すぐ後ろに下がり、技を誘って隙に半月斬をたたき込むなんてのもOKだ。

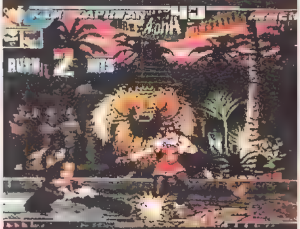
地上戦中は小Pや小Kで相手を牽制しつつ、たまにレバー入れ小Kのねりチャギを混ぜていこう。ねりチャギは飛翔脚の後すぐに使っても効果が高い。そして相手が空中に逃げたくなるポイントで再びジャンプふっとばしを早出しだ。相手を逃がさないで闘えるかがポイントだね。

接近した後

一度接近した後は下小Kの出番。しかし相手も連続技に対する警戒心は強い。そこでガードされたときの選択肢を増やしていこう。ガードを揺さぶる場合はまず下小Kを打ち、ガードされたらふっとばしとねりチャギを割り振って入力。ガードがちの相手がキムが動いたのを見て手を出せばふっとばしがヒットする。またふっとばしを警戒してガードしてくれればねりチャギが狙えるぞ。ガードが主体の相手にはこんな感じ。下小Kの後にとにかく割り込もうとする相手には、小ジャンプ大Kや避けを使って相手の攻撃の隙に連続技をたたき込もう。



飛翔脚はだめでも鳳凰天舞脚は振り返る。狙わなきゃ損。



やっぱりキムといえば小足。パンッと当ててパンチにつなぎ、



空砂塵っ!!ゲージがあるなら鳳凰脚だって決まる。

キム・カッファン

		近(垂直J)	遠(ななめJ)	レバー入れ
立ち	A	◎	×	→○※
	B	◎	×	→×/△
	C	◎/×	×	
	D	×	×	
	CD	○		
屈	A	◎		
	B	×		
	C	◎		
	D	×		
J	A	×	×	
	B	×	×	
	C	×	×	
	D	×	×	
	CD	○		

※空中技



気絶したとき、助けに来てくれないパートナーじゃ話にならない。順番は慎重にね。

チョイ・ボンゲ

キムチーム

飛翔脚で削るでヤンス

必殺技名	コマンド
竜巻疾風斬	⬇タメ⬆＋AorC
飛翔空裂斬	⬇タメ⬆＋BorD（ボタン押しっ放し）
飛翔脚	（ジャンプ中）⬇↘➡＋BorD
旋風飛猿刺突	⬅タメ➡＋BorD
方向転換	《旋風飛猿刺突/飛翔空裂斬》動作中　レバー＋ボタン
疾走飛翔斬	⬅タメ➡＋AorC
☆真！超絶竜巻真空斬	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋AorC
☆鳳凰脚	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋BorD



担当:P・鈴木



中ジャンプでめくると思わせておいて飛翔脚だ。



下段をスカせるので➡小K単発も強いぞ。



うまく方向転換をして相手を固めよう。

今回のチョイは飛翔脚が強い。判定の強さ、攻撃力共に一流だ。当然、必殺技なのでガードされても体力を削ることができる。パワーゲージの溜まり具合もいいので、一瞬で3つパワーを溜めることもできる。何回飛翔脚を出せるかがチョイのテーマであると言っても過言ではないのだ。

効率良く飛翔脚を出せるシチュエーションを考えよう。

①前ジャンプから

相手が地上でガードを固めているときに、めくりジャンプ大Pを当てにいくような軌道で跳び、相手の頭上にきたところで小飛翔脚を出す。小飛翔脚をガードさせた後はチョイ側が有利なので、そのまま固め続けよう。

②垂直ジャンプから

相手が攻めてくるのか守っているのかわからない時は、とりあえず垂直ジャンプをして様子を見るといい。相手が跳び込んでこなかった場合は大飛翔脚を出して削っていこう。跳び込まれた場合でも空中ガードすれば問題ない。

大飛翔脚を出した後は、お互い同時に動けるようになるので、立ち小Pを出したり、ジャンプで様子を見たりするといいだろう。

③飛翔脚後の追い打ち

空中にいる相手に飛翔脚がヒットした場合は、必殺技などで追撃を狙ってみよう。

④ジャンプ後すぐに飛翔脚

⬇↘➡と入力した後すぐにジャンプし、Kボタンを押すと、ジャンプ上昇中に飛翔脚を出せる。主に削りが目的だが、相手の足払いを避けつつ攻撃することができるので、相手の攻めを「見え見えだぜ！」と叫びながら反撃することもできる。決めれば上級者だ！

地上で固めてみよう

飛翔脚で削る戦法一つだけではそのうち見切られてしまうので、地上戦も覚えてみることをお薦めする。

地上で使う技は、立ち小P、しゃがみ大P、しゃがみ大Kの三つ。相手によっては立ち大Kやしゃがみ小Kも使うとよい。

基本連携技も簡単。

(ア)立ち小P↓レバー前入れ小K

(イ)立ち小P↓しゃがみ大P↓必殺技

(ウ)しゃがみ小K↓立ち小P↓必殺技

(ア)は、飛翔脚で削った後の行動に最適。立ち小Pは出が早くリーチも長いため重宝される。この立ち小Pにキャンセルをかけて➡小Kを出そう。➡小Kは連続技にはならないが、技を出そうとしたり、ジャンプで逃げようとしたりする相手に有効だ。

➡小Kをガードさせた後は、チョイに優先権がある。しゃがみ大Pを出したり、めくりジャンプ大Pを狙ったり、飛翔脚で削ったり、再び立ち小Pで固めたり、自由に攻めていこう。

(イ)は、相手に(ア)が来ると思い込ませると効果がある。しゃがみ大Pを相手の攻撃で潰されたくないため、ガードさせる必要があるためだ。しゃがみ大Pからは、キャンセル➡小K、旋風飛猿刺突、飛翔空裂斬などの技を出して固めるといいだろう。しゃがみ大Pキャンセル➡小Kは連続技になる。

(ウ)は、相手が立ちガードしている時に狙うとよいのだがあまり必要ない。立ち小P×2のほうが使いやすいかも。

小技2発を出した後の選択は、ヒットすればスグ鳳凰脚、ガードされていたら➡小Kや疾風飛猿刺突がよい。

突進技の疾風飛猿刺突と飛翔空裂斬は、三回まで方向転換ができる。三回目の方向を↖にすれば固め続行だ。ただし、待たれても文句は言わないように。

●ワンポイントアドバイス

・小旋風飛猿刺突はうまく方向転換を使えば連続4ヒット。

・鳳凰脚は下方向に強くない攻撃に対して対空っぽく使える（MAX時は減らせる!!）。

・常にパワーMAX発動しよう。



チョイ・ボンゲ

		近(垂直J)	遠(ななめJ)	レバー入れ
立ち	A	◎	◎	➡○/○
	B	◎	◎	➡×
	C	◎	×	
	D	×	×	
	CD	○		
屈	A	◎		
	B	×		
	C	◎		
	D	×		
J	A	×	×	
	B	×	×	
	C	○	○/○/○	
	D	×	×	
	CD	○		

回してもスベってもこりゃウハウハ

	コマンド
鉄球粉砕撃	←タメ→+AorC
鉄球大回転	AorCボタン連打
鉄球飛燕斬	↓タメ↑+BorD
大破壊投げ	（投げ間合いで）→↘↓↙←→+C
☆鉄球大暴走	↓↘→↘↓↙←+AorC
☆鉄球大圧殺	↓↘→↓↘→+AorC



担当:MVP

チャンに変化が訪れた。回転しまくりキャラからやや脱皮して地面をすべるキャラとなったのだ。

鉄球大回転について

今回、鉄球大回転（A or C連打）がやや弱体化した。画面中央の場合、割と容易に足払いをくらうようになっているのだ。

それと、以前超強力だった、相手を端に追い詰めてから鉄球大回転でケズりまくるという戦法も、相手側がボタン連打をしていると、鉄球大回転を止めた後に相手の攻撃をガードするしかないようになってしまった。要するに硬直が長くなったと見ていい。

ジャンプ攻撃も…

強力なジャンプ攻撃であるふっ飛ばしが、やや使いづらくなってしまったので、今回のジャンプ攻撃は、

①ふっとばし→遠距離
②大P　→中距離
③大K　→近距離

と、ちゃんと使い分けが必要になった。接近戦で垂直ジャンプで固める時に要注意。

地上技を使いこなそう

以前のようにゴリ押しが若干しにくくなってしまったチャンに求められるのは地上戦の戦い方である。

新技の↘Aのひき逃げがその可能性を秘めている。

この技はかなり早くリーチも長いし、しゃがみ大キャンセル、というのも可能なのである。相手にめり込んでガードされると反撃されてしまうが、ギリギリガードされた時は反撃は受けない。

そのギリギリガード状態になるのが、しゃがみ大Kからスライディングなのだ。しゃがみ大Kをギリギリでガードさせるとスライディングもギリギリガードとなる。しゃがみ大Kがヒットしてたなら接近手段となり、ガードされていたのなら端に追い込むのに非常に便利な技となる。とにかくギリギリガードを意識して多用していこう。

他の通常技で使うのは立ち大Pと小P。

立ち大Pは、おもむろに出してギリギリ当たるのに期待する。連携の途切れに出していくとヒットしやすい。

小Pは立ち小Pがジャンプ封じ、しゃがみ小Pは相手の地上技を潰す効果がある。

どちらもすぐに鉄球大回転につなげていこう。鉄球大回転はABCD同時押しで止めることが可能なので、回転しつつ移動したり、すぐに止めたりして反撃させにくくしていくこと。

追い込もう

基本方針は相手を端に追い込むこと。ジャンプ攻撃と地上技、ひき逃げをうまく使っていこう。

やや遠目でおもむろに鉄球大回転を回すのもいい。相手がジャンプしていれば当たることもあり、もしジャンプしていなければ、すぐにABCD同時押しで止めていけばいい。

相手を端に追い込んだら、小垂直ジャンプ大P、大K、小ジャンプ大Kを多用して、しゃがみ小Pから鉄球大回転を混ぜる。

鉄球大回転はギリギリガードさせるかさせないかぐらいのところで出すのが効果的。ずーっとガリガリケズるのは効果的ではない。ガードさせたり外したりすることで、ボタン連打による反撃をしにくくさせるわけだ。

割り込みに

鉄球大暴走は判定が強いので多用したい。例えば鉄球大回転ガード後等。相手の反撃に合わせて出していくとヒットさせやすいぞ。近距離から使えば前転や避けもしにくいので、どんどん出すべし。



鉄球大回転のみというのは危険。だが要所要所でうまく使おう。



ひき逃げはガードされてもいい位置から出そう。



ジャンプ攻撃も相手との距離で使いわけていくこと。

チャン・コーハン

		近(垂直J)	遠(ななめJ)	レバー入れ
立ち	A	◎	×	
	B	◎	◎	
	C	×/×	×	
	D	◎	×	
	CD	○		
屈	A	◎		↘×
	B	◎		
	C	◎		
	D	◎		
J	A			
	B			
	C			
	D			
	CD			



割り込みに対してガードされてもいい鉄球大暴走を多用しよう。

麻宮アテナ

サイコソルジャーチーム



担当:ももやん

SPSが勝利の鍵

必殺技名	コマンド
サイコボールアタック	↓↙←+AorC
フェニックスアロー	(ジャンプ中) ↓↙←+AorC
γ(ニュウ)サイコリフレクター	→↘↓↙←+BorD
サイコソード	→↓↘+AorC
空中サイコソード	(ジャンプ中) →↓↘+AorC
サイキックテレポート	↓↘→+BorD
スーパーサイキックスルー	(投げ間合いで) ←↙↓↘→+C
☆シャイニングクリスタルビット	←→↘↓↙←+AorC
☆クリスタルシュート	〈シャイニングクリスタルビット〉動作中 ↓↙←+AorC
☆空中シャイニングクリスタルビット	(ジャンプ中) ←→↘↓↙←+AorC
☆空中クリスタルシュート	〈空中シャイニングクリスタルビット〉動作中 ↓↙←+AorC
☆フェニックスファングアロー	(ジャンプ中) ↓↘→↓↘→+AorC

SPSを狙うのだ!

スーパーサイキックスルー(以下SPS)を覚え、地上戦が強化されたアテナ。前作ではパワー不足が悩みの種だったが、今回はこれのおかげで解消されそうではある。ではSPSを狙う、いくつかの戦法を説明しよう。

簡単に狙える状況は、連続技としてだ。小足払いや、立ち大パンチをヒットさせて、キャンセルSPS投げを入力すれば、連続技となる。もっと簡単なのは、ジャンプ大キック→SPSの連続技だ。ジャンプ大キックがヒットしたら、SPSを入力するだけで連続技となるので、難しくはないはずだ。

もう一つはダッシュ、テレポート、前転などの移動から直接狙う方法がある。とくに、テレポート、前転で相手の裏に回ってからのSPSは、かなり有効だ。

テレポートは突然出すよりも、通常技をキャンセルして使うと反撃を受けにくく、投げが決まりやすいぞ。オススメの通常技は、ふっ飛ばし攻撃(C+D)と大足払いだ。とくに、大足払いはリーチがあるので、当てやすく使い易いだろう。

通常技→テレポートを使う場合、テレポートの強弱を使い分ける必要がある。相手との距離にもよるが、目の前に移動なら弱テレポート、裏に回るなら強テレポートといった感じだ。テレポート後は、直接SPSを狙う。テレポート後にどちら側に移動しているのかを把握して、コマンドを間違わないようにしよう。



ジャンプ大キックがヒットしたら…



直接SPSを入力して、連続技にしよう。

SPS地獄に引きずり込め!

SPSで投げた相手に、空中で追い打ち攻撃ができるのは、周知の事実。では、追い打ちには何がいいのだろうか?安定したダメージを与えるならば、ジャンプふっ飛ばし、ジャンプサイコソード、ジャンプシャイニングクリスタルビット(以下SCB)といったところだ(画面端ならば地上SCBでヒット)。

これで安定したダメージを与えることはできるが、流れはそこで止まってしまう。多少リスクは大きくなるが、連続して相手を2択、3択に持ち込む方法はある。

SPSの追い打ちにジャンプ大キックなどの通常技を使い、相手をダウンさせないように着地させ、そこにテレポートや小ジャンプで近づくのだ。これで相手の背後からSPSや、正面で待ち、反撃の隙をうかがうことができるぞ。ただし、テレポート中に攻撃を受ける恐れがあるので、暴れる相手には十分注意しよう。

画面端でSPSを決めてジャンプ大キックで落とした場合、SCBを重ねる、という選択も考えられる。相手が反撃をしようとすれば、当然SCBにヒットするので、相手側にはガードしか選択はないのだ。ガードしたらすぐにSCBを止め、SPSを狙う戦法もあるが、そう何度も成功するものではないことを覚えておこう。

SCBトラップ!

使用頻度の高い、サイコボールアタックとフェニックスアロー。どちらもバックダッシュや、バックジャンプから使っていきたい必殺技だが、そういった状況に限ってSCBが暴発した覚えはないだろうか?これは、省略コマンドが原因で、一度、後ろ方向にレバーが入ってから、前方向を通してサイコボール、フェニックスアローを出そうとすると、SCBに化けるのだ。

これを防ぐには、コマンドを真下から入力する必要がある。生死に関わる問題なので、しっかりと入力しよう。



SPSの追い打ちをジャンプ大キックにして、着地でテレポートを出して…



背後に回って、またSPSでつかむのだ。

麻宮　アテナ

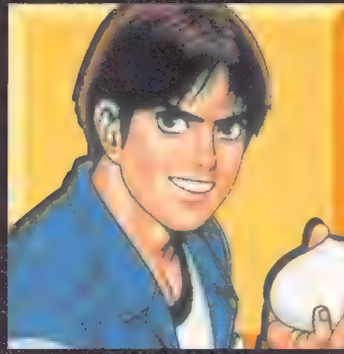
		近(垂直J)	遠(ななめJ)	レバー入れ
立ち	A	◎	◎	
	B	◎	×	→×/×
	C	◎	×	
	D	◎	×	
	CD	○		
屈	A	◎		
	B	◎		
	C	◎		
	D	◎		
J	A	◎	◎	
	B	×	×	↓×
	C	◎	◎	
	D	×	×	
	CD	◎		

椎拳崇

サイコソルジャーチーム

死角なしって感じ！

必殺技	コマンド
超球弾	↓↙←+AorC
龍顎砕	←↓↙+BorD
龍連牙・地龍	←↙↓↘→+A
龍連牙・天龍	←↙↓↘→+C
龍爪撃	（ジャンプ中）↓↙←+AorC
龍連打	（投げ間合いで）→↓↘+AorC（ボタン連打）
☆神龍凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←+B
☆神龍天舞脚	↓↘→↘↓↙←+D
☆仙氣発動	（投げ間合いで）↓↘→↓↘→+AorC



担当:ももやん

超球弾で固めるのだ！

非常にバランスの取れたキャラである、ケンスウ。突出した強さはないが、安定してどのキャラとも闘うことができるキャラクターだ。

ケンスウの基本は、リーチのある大足払いと超球弾をメインに、相手を押さえ込むことだ。大足払いの先端部分を当てるようにして、キャンセル超球弾。この単純なキャンセルで、相手の行動はかなり制限できる。



毎年説明してるけど、超球弾が基本。



大足払いの先端をガードさせて…

大足払い→超球弾をガードされたら、前進して再び大足払い→超球弾を出すか、遠距離立ち大キックを出そう。遠距離大キックはキャンセルこそかからないが、リーチがあり、出るのも早いので、ジャンプで逃げようとする相手を止めることができるぞ。ほかにも、ふっ飛ばし→超球弾なども有効だ。ガードクラッシュ率も高くなるので、混ぜていくといいだろう。また、遠距離大パンチの2段目にキャンセルがかかるので、これも活用していこう。

しつこく攻め続ければ、相手は嫌がって逃げるか、跳び込むかの、どちらかの行動を取るだろう。離れた場合は、超球弾を撃ち続けよう。ガードしていれば近づいて再び大キックを使って攻め立て、跳ぶようならば、次の対処法を考える。

跳ばれた場合には、対空技を狙っていく。対空技に使えるのは、龍顎砕か龍連牙・天龍だろう。近い場合には龍顎砕を使い、遠距離からの跳び込みには天龍を使っていく。



天龍の出始めにガードポイントがあるので、対空技として使うことが可能だ。

だが、アドバンストの小、中ジャンプに対しては、どちらの対空も通用しない。小、中ジャンプに対して意外と役に立つのが、龍連牙・地龍だ。小ジャンプ攻撃が出る前にヒットさせることができ、空中でも2ヒットになるので、威力も十分だ。

超球弾で跳ばせて落とす、これがケンスウの基本だ。

狙えコマンド投げ！

しかし、基本だけではダメージソースが少なすぎるので、新技の投げ必殺技を活用していきたい。

新技の龍連打は、投げ間合いに入ると相手を連続でパンチする技だ。この技は、Cボタンを連打することによって、ヒット数が12ヒットまで増える。ヒット後はケンスウのほうが先に動けるので、立ち小パンチ、キックを追加で入れることが可能だ。

龍連打後の選択として、小パンチを加える他に、大キックでジャンプを防いだり、超球弾で反撃を止めたりと考えられる。画面端で相手に反撃の様子がないようならば、仙氣発勁を狙うことも可能だ。かなり難しいが。

新超必殺技の仙氣発勁も、同じく投げ技である。この技は攻撃力が高いだけで、特殊な行動は取れない。

どちらの投げ技も打撃系投げなので、投げが確定しても相手が技を出していたならば、相打ちになる可能性もある。

この2つの投げの基本的な狙い方は、連続技か前転からだ。連続技として使う場合、ジャンプ攻撃か遠距離大パンチ、しゃがみ大パンチからが狙いやすい。ただし、遠距離大パンチ→龍連打は連続技にならないこともあるので注意。

前転から狙う場合は、ダッシュ前転が使いやすい。相手の背後にうまく回り込むことができればベストだが、コマンドの方向を間違えてしまうと大きな隙のある、ある技になってしまうのだ。これが出てしまったら、はっきり言ってあきらめるしかない。コマンドミスを呪うしかないだろう。



龍連打終了後、レバーコマンド入力しつつ、近づいて…



ギリギリでボタンを押すことができれば、かなり強烈。

椎　拳崇

		近(垂直J)	遠(ななめJ)	レバー入れ
立ち	A	◎	◎	→△
	B	◎	×	→○※
	C	◎	×/◎	
	D	◎	×	
	CD	○		
屈	A	◎		
	B	×		
	C	◎		
	D	◎		
J	A	○	○	
	B	×	○	
	C	×	×	
	D	×	×	
	CD	○		

※空中技

鎮 元斎

サイコソルジャーチーム

落ち着いて闘いたい人向けだ



担当:P・鈴木

必殺技名	コマンド
瓢箪撃	↓↙←+AorC
柳燐蓬萊（りゅうりんほうらい）	→↓↘+AorC
回転的空突拳（かいてんてきくうとつけん）	←↙↓↘→+BorD
	《酔管巻翁》中　→+BorD
	《望月酔》中　→+BorD
酔管巻翁（すいかんかんおう）	↓↘→+AorC
蝶襲鯥魚（ちょうしゅうりくぎょ）	《酔管巻翁》中　→+AorC
望月酔（ぼうげつすい）	↓↙←+BorD
龍蛇反蹦（ろうじゃはんほう）	《望月酔》中　↑+B
鯉魚反蹦（りぎょはんほう）	《望月酔》中　↑+D
☆轟欄炎炮（ごうらんえんぽう）	↓↘→↓↘→+AorC
☆轟炎招来（ごうえんしょうらい）	↓↘→↘↓↙←+AorC

まず守りを固めよう

チンは派手な攻め技を持っていないので、必然的に相手の攻撃に対して守って体力を奪うことになる。まずは守りを強化しよう。

・対空はどうする？

以前は強力だった、寝る→起きるも、今回はパワーダウン（当たり前か）したので、起きる（望月酔）だけでは対空をまかないきれない。

数多くある対空技を覚えていこう。

●望月酔→鯉魚反蹦

前回書いたとおり、出るまでが遅くなり、技の判定も若干弱くなった。使い方としては、相手が跳んできそうなときにあらかじめ寝ておいて、寝たあとに相手が跳んできたときのみ早めに出そう。相手が突っ込んでくる形になれば対空は成功するだろう。もしカウンターで2ヒットしたりすれば、大ダメージを奪える。

●蝶襲鯥魚

酔管巻翁でポワーンと酔ったあとに➡+Pで出るこの技も、対空としての能力が高い。これも相手が跳ぶかなと思ったときに酔っておいて、跳んだら技を出す、という方法で使うといいだろう。

これらの〝寝る〟〝酔う〟の2つの技はボタン全部押しでやることができるぞ。

●柳燐蓬萊

この技は出かかりにガード判定があるので、引きつけて出せばとても頼れる対空技になる。出した後のスキも小さめなので、うとい相手には大きな反撃を受けない点もいい。

●轟欄炎炮

出せるならこの技が一番いい。出が早くてダメージが大きく、ガードされても反撃されない。問題なのは、とっさに出せるのかという点だけだ。

●地上C+D

出るのが遅いが、判定面は頼りになる。空キャンセルをかける技に向いている。

●垂直ジャンプC+D(大K)

垂直に跳んで様子を見て、跳ばれたら迎撃。今作のセオリーの1つだ。

・横方向への攻撃に対して

チンは体格の割にはリーチの長い技を多く持っている。これらの技を牽制として出し、攻めていると見せかけつつ守っていこう。

●しゃがみ大P

チンは小攻撃も大攻撃も出るまでの早さがあまり変わらないので、小技を必要としない。大攻撃中心でいいわけだ。



通常技の屈大Pは判定が強く使える



小・中ジャンプ大攻撃連発は強いぞ

その中でも安定度が高いのが屈大P。対空性能も高いこの技を牽制技として使おう。

屈大Pには必ず（空）キャンセルをかけて、ひょうたんや寝る、酔いを出そう。屈大Pを出した後のスキが大きいためだ。ひょうたんを出せば連続技にすることもできる。

●立ち大P

屈大Pよりもリーチに優れている。遠間の牽制に向く。

●瓢箪撃

遠距離から小と大を混ぜて使い、相手を跳びたい気持ちにさせる。対空の出番だ。攻撃力はかなり高い。

●回転的空突拳

大はスキが大きい。相手の飛び道具の下をくぐったり、ジャンプの着地を狙う。

ジャンプを使って攻めてみよう

相手がおとなしくなったら攻めてみるのもいい。チンのジャンプは低くて速いので、相手にプレッシャーを与えることができる。

空中からの中段と、足払いの下段、そして投げを使って相手を崩していこう。

●中段

小、中ジャンプからの大P、大K、C+Dが強い。

大Pは2段技で下に判定が強い。ジャンプしたと同時に出すと相手を崩しやすい。

大Kは横に長いので、相手に近づくために使うといい。小ジャンプの下りに出してもいいだろう。

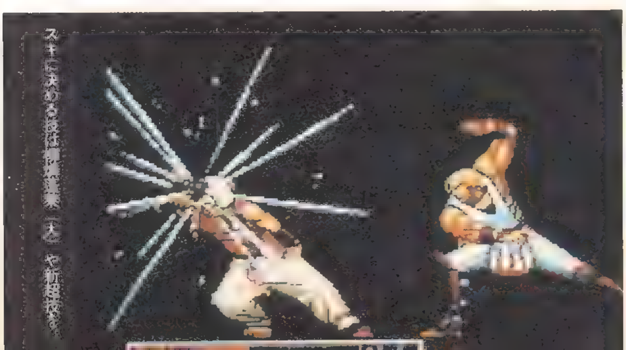
C+Dは実は中段ではなく上下段攻撃。ゆえに相手を崩すための技ではない。だが、判定が強く出も早い、めくりも可能な使いやすい技である。相手の技を潰すために出そう。

●下段

大足払いくらいしか役に立たない。ただリーチは長め。

●投げ

P投げの後の起き攻めを狙うか、K投げのダメージか。



鎮　元斎		近(垂直J)	遠(ななめJ)	レバー入れ
立ち	A	◎	◎	➡×
	B	◎	◎	
	C	◎	◎	
	D	◎/◎	×	
	CD	○		
屈	A	◎		
	B	×		
	C	◎		
	D	×		
J	A			
	B			
	C			
	D			
	CD			

指さし確認、OK？

[illegible]	[illegible]
バルカンパンチ	AorCボタン連打
ナパームストレッチ	➡⬇⬊+AorC
ローリングクレイドル	⬅⬋⬇⬊➡+AorC
フランケンシュタイナー	➡⬇⬊+BorD
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	（投げ間合いで）⬅⬋⬇⬊➡+BorD
フラッシングエルボー	《必殺投げ》動作中⬇⬊➡+AorC
☆ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	（投げ間合いで）➡⬊⬇⬋⬅➡⬊⬇⬋⬅+AorC
☆ランニングスリー	⬅⬋⬇⬊➡⬅⬋⬇⬊➡+BorD



担当:KAL

今回はJふっ飛ばしの出が遅くなり、下小Kなどの小技からキャンセルしてコマンド投げを決めることができなくなったので、使用率だけみると前ほどの人気はないようだ（マリー、シェルミーあたりに乗り換えたひとが多い？）。

だが、クラークの基本はそのままに、今回は'97ならではの闘い方がちゃんとあるので、前作とは違った楽しみ方ができる。古くからのクラーク使いにとっては、嬉しい調整ではないだろうか。

パワーMAX発動！まずはそこから

'97クラークは、普段はやや"渋い"闘い方がメインになる。といっても前作ほど中ジャンプ、小ジャンプで跳ね回らなくなっただけで、

①中ジャンプ攻撃各種
②前転、コマンド投げ
③走り投げ
④曲がり（遠立ち大K）

の4本柱は変わらない。

①、②は遠〜中距離から近づくための選択肢で、相手の"クセ"などに応じて、臨機応変に使い分けていく。ただ、中（小）ジャンプで近づく場合には、地上で迎え撃とうとする相手にはJふっ飛ばしで、跳ね回るような相手にはJ大P（大Kでも可）を早めに出して空中投げになるのに期待しつつ跳び込もう。着地したあとは、普段はコマンド投げを入力すればいい。前転後と同じだ。その他の小技については後述する。

③は、キャンセルなどから出していくのだが、これと④についてもまとめて後述しよう。

さて、なんだかんだ言っても、結局近づいて投げないといけないクラーク。できることなら少ない攻撃回数で勝負をつけてしまいたい。そこで威力を発揮するのが、パワーを爆発させてマックス状態になる「発動」だ。この間は攻撃力がUPしているだけでなく、超必殺技もパワーUPしている。この状態になったら、積極的に超必を狙っていこう。

この点について考えると、クラークはエキストラのほうがいけてるかもしれない（攻撃避けもあるし）。相手をダウンさせるたびにゲージを溜め、常にマックス状態で闘うのだ。アドバンストなら、ストックが2個あればすかさず発動し、マックス状態で超必を狙う。したがって、アドバンストでチームを組むときは、クラークは2人目か3人目がおすすめだ。

小技を利かせて走り投げ

前転で接近したあとはコマンド投げを入力していけばいいわけだが、Jふっ飛ばしがガードされたときや、前転→コマンド投げが失敗に終わったときは、そこからあらたに走り投げ（ローリングクレイドル）を狙っていく。

●跳び込み後

近立ち大P（1段目）→レバー前入れ小Kと連続で出し、ここからさらにキャンセルして走り投げ。ちなみに、走り投げは大で出そう。

●前転後など

地上ふっ飛ばしを出し、これをキャンセルして走り投げ。離れているときに空キャンセルから出すのも使える。ただしふっ飛ばし攻撃が直接当たるくらい近いときは、下小Pからキャンセルで出そう。また、立ちのふっ飛ばし攻撃は、ガードさせたあとこちらが先に動き出せるので、キャンセルせずに接近したり小ジャンプしたり、下大Kを出したりと別の選択にもつなげられる。覚えておこう。

走り投げを狙いにくいときは、遠立ち大K（通称、曲がり）で牽制しよう。

押されたときはフランケン！

今回フランケンシュタイナーは出始めが全身無敵（投げはくらう）なので、つらくなったらカウンターで狙ってみよう。空中の相手はつかめないが、意外に役立つぞ。



中J大Pを早出しして上で空振りし、着地でコマンド投げとか。



かっこ悪いが威力はあるレバー入れ小Kから。



キャンセルして大走り投げ。下小P、近立ち大Pからつなごう。

クラーク

		近（垂直J）	遠（ななめJ）	レバー入れ
立ち	A	◎	◎	
	B	◎	×	➡○
	C	◎/×	×	
	D	×	×	
	CD	○		
屈	A	◎		
	B	×		
	C	×		
	D	×		
J	A			
	B			
	C			
	D			
	CD			



出てしまえば強い立ちふっ飛ばし。空キャンセル走り投げや固めに使えるぞ

大Pボタンで暴れまわれ！

[illegible]	コマンド
バルカンパンチ	AorCボタン連打
ガトリングアタック	←タメ→+AorC
急降下爆弾パンチ	↓タメ↑+AorC
	ジャンプ中↓↘→+AorC
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	（投げ間合いで）←↙↓↘→+BorD
ラルフキック	←タメ→+BorD
☆バリバリバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←+AorC
☆馬乗りバルカンパンチ	↓↙←↙↓↘→+BorD
☆ギャラクティカファントム	↓↘→↓↘→+AorC



担当:KAL

コブシで語れ！

シリーズを通して、ラルフがこれほどまでに頼れるヤツで、ここまでたくましく見えるのは初めてではないだろうか。

といっても、前作と比較して特別に強くなったところがあるわけでもなく、ほぼ以前と同じ感覚で闘っていける（それがまた強みなのかもしれない）。

そうしたなか、なぜかこれだけはパワーUPしたような気になるのが、遠距離時の立ち大P。リーチの長い裏拳だ。

前作でも4～5発当てるだけで相手キャラを気絶させることができた強力な技だったが、今回はそれよりも、不思議と当てやすくなったような気がする。残念なことに気絶攻撃力は人並みに落ちてしまったので、これだけで気絶を狙うことはできなくなってしまったが、相手がしゃがんでいても空振りすることが少なくなり、また、ジャンプ防止技としても使えるので、安心して出していける。遠距離時にはこれだけをぶんぶん振り回していてもいいくらいだ。

ラウンドスタート時くらいの間合いになったら、とりあえずこの遠距離立ち大Pを出していき、ダメージを受けるようなら別の手段を考えよう。

接近戦か遠距離戦か

コマンド投げがあるので、基本的には中ジャンプ攻撃、ダッシュ→前転などで強引にでも近づいたほうがいいのだが、小技の連打性能やラッシュ力のあるキャラが相手のときは、近づくと逆に固められてしまう恐れがある。そういう接近戦をやりにくい相手に対しては、立ち大Pの間合いを維持するか、さらに距離をとって別の手段でダメージをあたえよう。

立ち大P以外の遠距離時の選択肢

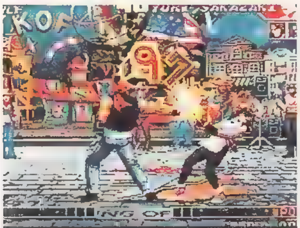
①ラルフキック（小）

出すだけで強いと感じられる技、それがラルフキック（小）だ。溜め技なので面倒がって使っていない人が多いようだが、立ち大Pの間合いよりも離れているとき、しゃがみガードやバックジャンプ中にさりげなく溜め、唐突に出す。これだけでいい。

ラルフキックの隙は単純に「着地するまでの高度」なので、遠くから出して相手キャラの足下に当たるようにすれば、ガードされてもまったく問題ない。こうすればこちらが先に動き出せるからだ。

②ダッシュ前転 or 大ジャンプ

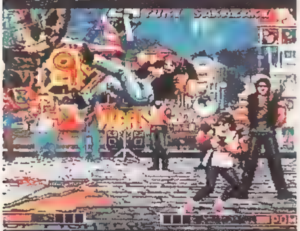
ダッシュ直後に前転して相手キャラの目の前か真後ろにいくようにし、コマンド投げを狙う。前転によく反応する相手やガードがかたい相手には、大ジャンプふっ飛ばしで接近しよう。これは普段からどんどん狙える戦法なのだが、ジャンプふっ飛ばし・ジャンプ大Pを立ちガードさせたあと、これをすぐキャンセルして空中から急降下爆弾パンチを出す、という2段構えでいくといいだろう。急降下爆弾パンチは、高い所から出すとしゃがみガード不可能技になるので、これを利用するわけだ。



遠距離時にとりあえず出してみよう。立ち大P。



ラルフキックは、ヒット後に追い打ちができる！狙え!!



J大PやJふっ飛ばしから、キャンセルで急降下爆弾パンチ！中段だ。

接近戦ではとにかくしゃがみ大P！

近距離戦で頼りになるのは、しゃがみ大P。特に足払いをつぶす能力に長けているのだ。キャンセルもかかるので、近ければ馬乗りバルカンパンチが連続技になるぞ。

近くから跳び込んで、そのジャンプ攻撃がヒットしたときは、「J大P→下大P→（キャンセル）ガトリングアタック（大）」を決めよう。なんとこのワンセットだけで、大抵のキャラを気絶させることができてしまうのだ。もちろんゲージがあるときはバリバリバルカンパンチを組み込もう。

ラルフ

		近(垂直J)	遠(ななめJ)	レバー入れ
立ち	A	×	×	
	B	○	×	
	C	○	×	
	D	×	×	
	CD	○		
屈	A	○		
	B	×		
	C	○		
	D	×		
J	A	×	○	
	B	×	×	
	C	○	○	
	D	×	×	
	CD	○		



近距離はしゃがみ大P、中距離は立ち大P。コマンド投げも狙おう。

レオナ

怒チーム

ジャンプ攻撃&足払いの揺さぶりで勝負！

[illegible]	コマンド
ムーンスラッシャー	↓タメ↑+AorC
グランドセイバー	←タメ→+BorD
Xキャリバー	↓タメ↑+BorD
ボルテックランチャー	←タメ→+AorC
アイスラッシャー	↓↙←+AorC
☆Vスラッシャー	(ジャンプ中)↓↘→↘↓↙←+AorC
☆リボルスパーク	↓↙←↙↓↘→+BorD
☆グラビティストーム	↓↘→↓↘→+AorC



担当:KAL

とりあえず跳んどけ！

地上での立ち技でまともに使える技のないレオナだが、空中戦は得意だ。斜めJ大Pの出が早く、斜め下方向に強い。跳ぶと同時に出せばしゃがみガードしているところにヒットさせることもできる。同じく斜めJ大Kはリーチに優れており、遠くから跳び込むときに重宝する。キャンセルしてVスラッシャーにつなぐことも可能だ。さらに、レオナには強力な空中投げがある。中ジャンプなどで跳ぶと同時に必殺技の〝溜め〟をつくろうとして、レバーを後ろ斜め下に入れて大Pボタンを押すと、思わず空中投げになることが少なくないのだ。なので、「跳ぶと同時にレバー後ろ斜め下+大Pボタン」をクセにしてしまおう。

また、もしダメージを受けても連続技を入れられることはまずないので、地上でやられるよりはまだまし。それに、ジャンプ攻撃中に必殺技の〝溜め〟を作っておけるのも重要なポイントだ。攻めながら(自分のペースを保ちながら)溜めをつくれるのだ。

以上のような理由から、レオナは地上で必殺技(の〝溜め〟)に固執してないで、待ってる暇があったら跳ぶ！ラッシュをかけたければ跳ぶ！これを肝に銘じて、対戦時の戦法を組み立てていこう。

〝押し〟と〝引き〟が重要

地上で自由に動き回れない(好きに攻められない)からといって、逆に手堅く待ってみたりするのは得策とはいえない。反撃チャンスがやってくるとは限らないからだ。ただでさえ1チャンスにあたえられるダメージが少ないことを考えると、積極的にラッシュにラッシュを繰り返して、単発攻撃の積み重ねで体力を奪っていくのが望ましい。

このラッシュに使うのは、中ジャンプ大P、小ジャンプ大P、それにしゃがみガードをさせるための下小K、おもにこの3つだ。一応ジャンプした直後から溜めを開始し、J大Pがヒットしたら、下小K→下小P→キャンセルムーンスラッシャーをワンセットで出す。J大Pがガードされているときや、その後の下小Kなどの目押しがガードされてしまっているときは、下小Kを2回くらいで止め、

①すぐまた中(小)J大P

②溜めを作りつつ様子見

の2つの選択が代表的。対空技などが強力な相手には、遠立ち小Kを1~2回出してみるのもいい。すでに下小K1~2発で間合いが離れているので、対空技などに引っかかることはなく、もし反撃のために小・中ジャンプで突っ込んでこようとしたら、遠立ち小Kに当たるという寸法だ。遠立ち小Kは小・中ジャンプ用対空として先に置いておくようにすると強いのだ。相手が離れていったり地上技を出しているならボルテックランチャー(小)を出そう。

相手キャラがコマンド投げをもっていないなら、跳び込みのあと、下大Pや下小Pからキャンセルしてグランドセイバーを出し、固めていってもいい。アドバンストなら、グランドセイバーを見せたあとだとダッシュで近づきやすいのだ。さらに、「ダッシュ下小K→ダッシュ下小K…」という素早い接近&下段攻撃もアドバンストなら可能。これに小・中ジャンプの大Pを混ぜて、ガード方向を上下に揺さぶっていく。たまに垂直小ジャンプ大Pも使っていき、しゃがみガードを直接潰していこう(重要！)。ゲージがあるときには大Pの代わりに大Kからキャンセルして Vスラッシャーだ。

ちなみに、普段の対空技は下大Kを使おう。それと、一瞬様子見をするとき、しゃがみガードで待つだけでなく、後転も使っていくとボルテックランチャーを出しやすくなるぞ。



へにゃへにゃしてて、どれも戦力にならない立ち大攻撃



レオナはまずこれだ！暇があったら中ジャンプ大P。ちょい早出し。



ダッシュ下小Kを素早く繰り返し、きざむのも大切。

レオナ

		近(垂直J)	遠(ななめJ)	レバー入れ
立ち	A	○	×	
	B	○	×	
	C	○/×	×	
	D	○/○	×	
	CD	○		
屈	A	○		
	B	×		
	C	○		
	D	×		
J	A	×	○	
	B	○	○	
	C	×	×	
	D	○	○	
	CD	○		



超必殺技を狙うなら、近立ち大Kからキャンセルで。2段技なので入力しやすいのだ。

空中戦は厳しめだが…

必殺技名	コマンド
スライドタッチ	↓↘→+AorC
ハンティングエア	→↓↘+BorD
シューティングダンサー・スラスト	→↘↓↙←+AorC
シューティングダンサー・ステップ	→↘↓↙←+BorD
グライダースタンプ	(ジャンプ中) ↓↘→+BorD
☆ツイスタードライブ	↓↙←↓↙←+BorD
☆チェーンスライドタッチ	↓↘→↓↘→+AorC



担当:珈琲ふりーく

触ってみると意外に使い方が難しいクリス。弱いキャラではないのだが、技のモーションが長めで、それが扱いにくさにつながっているようだ。

これをクリアするには、キャンセルの多用が不可欠だ。

しゃがみ大パンチを主軸に

発生が早く、キャンセルがかかり、それなりにリーチも長い。その上、強力な判定を持つ高性能技しゃがみ大パンチ抜きで、闘いを組み立てるのは不可能に近いだろう。

しゃがみ大パンチの用途は次の通りだ。

●対空技として

見た目通り、斜め上に圧倒的な強さを持つ対空技だ。発生も早いので負けることは少ない。ただし真上には当たらないので、間合いや相手のジャンプの種類には注意が必要だ。

その他の対空技としてはツイスタードライブが頼りになる。しゃがみ大パンチが使いづらい真上の相手にもある程度対応できるし、ダメージも大きい。相手が技を出す前に当てる感覚で出すと良い。

●連続技として

しゃがみ大パンチキャンセルレバー入れAキャンセル大スライドタッチは常用していきたい連続技だ。ガードされると反撃される可能性があるが間合いは離れるので、相手が見逃してくれることを祈ろう。この連続技はアドヴァンストモード時ならゲージがたくさん溜まるし、ガードクラッシュも狙いやすいぞ。

この連続技が入力しにくいと言う人は、単純にしゃがみ大パンチキャンセルスライドタッチ、とかしゃがみ大パンチキャンセルレバー入れ、とかを使っていこう。しゃがみ小キック→立ち小パンチキャンセルレバー入れAキャンセル大スライドタッチ、といったキャンセルの優先順位を利用した入力しやすい連続技も存在するが、なにぶん立ち小パンチのリーチが短すぎ、ほぼ密着からでないと狙えない。立ち小パンチを立ち小キックにする手もあるが、これは難度が上がってしまうぞ。

●反撃技として

隙のある攻撃をガードしたらしゃがみ大パンチからの連続技で反撃してやろう。しゃがみ大パンチは小並みに発生が早いので、わずかな隙にも大ダメージを入れることができるのだ。

間合いが離れているときは、しゃがみ大パンチではなく、レバー入れAやスライドタッチなどで反撃しよう。

どう闘っていくか

相手が攻めてくるなら、しゃがみ大パンチで追い払っていこう。

こちらから攻めていく場合は、ジャンプの早さを利用してジャンプ攻撃で攻めていこう。小ジャンプの早さはクリスの大きな長所と考えて良い。ジャンプ攻撃は発生が早いジャンプ大パンチがおすすめだが、リーチが長い大キックを採る手もある。どちらにしてもクリスには空中投げがないので、早めに技を出すことを心がけよう。

ジャンプ攻撃後はしゃがみ大パンチからの、例の連続技を狙っていく。ある程度攻めていれば、ゲージはかなり溜まるはずだ。ゲージが溜まればツイスタードライブを対空に使ったり、チェーンスライドタッチに使ったりしよう。チェーンスライドタッチは隙が小さめなので、ガードされても見逃してもらえるかも。見逃してもらえると言えば、MAXツイスタードライブの2度目の上昇時に反撃しようとしてくらってくれる人もいるが、通用するほうがおかしいので過信なきよう。

最後に、クリスの投げについてだが、パンチ投げに比べキック投げがかなり減るようになっているので、投げるならキック投げだ。



しゃがみ大パンチにレバー入れAでキャンセルをかけて、さらにスライドタッチだ。



キック投げが減るぞ



シューティングダンサーは、相手の攻撃が当たりにくい。



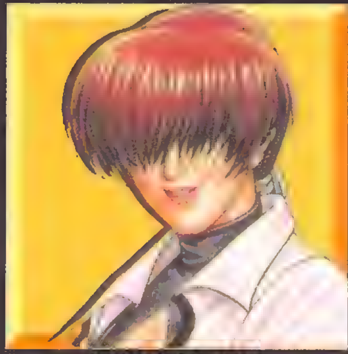
しゃがみ大パンチをうまく使ってクリスを活躍させよう。

クリス

		近(垂直J)	遠(ななめJ)	レバー入れ
立ち	A	◎	◎	→○
	B	◎	×	
	C	◎	◎/×	
	D	◎	×/×	
	CD	○		
屈	A	◎		
	B	×		
	C	◎		
	D	×		
J	A	×	×	
	B	×	×	
	C	×	×	
	D	×	×	
	CD	○		

逃げちゃダメよ

[illegible]	コマンド
シェルミースパイラル	（投げ間合いで）←↙↓↘→+AorC
シェルミーホイップ	→↓↘+BorD
シェルミーシュート	←↙↓↘→+BorD
アクセルスピンキック	↓↙←+BorD
☆シェルミーフラッシュ	（投げ間合いで）→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
☆シェルミーカーニバル	（投げ間合いで）←↙↓↘→←↙↓↘→+AorC



担当:腕痛CHU

基本は押さえた？

シェルミーの狙いはやはり投げ。一言で投げといっても、シェルミーにはいろいろな投げ技があり、きめるシチュエーションもまたいろいろあるのだ。

シェルミーの狙っていく投げには大きく分けて2つ、一つは間合い限定のコマンド投げ、二つ目は移動してから相手を投げる移動投げがある。

コマンド投げのほうから先に見ていくことにしよう。

まず連続技として使っていく場合。これはあとで詳しくやるのでそちらで。

次に攻撃避けから使っていく場合。これはエキストラ限定の技で、'94・'95のときの投げキャラでやっていたことと同じだ。相手のジャンプ攻撃をすかして…とか、攻撃避けをしながら少しずつ近づいていって…という使い方になってくる。

次もエキストラ専用、ダッシュから使った場合。説明するまでもないがダッシュからダイレクトに投げてしまう方法のことだ。

不意に使うと効果的。

次に緊急回避動作から使っていく場合。こっちはアドバンストモード専用。

これは相手方向におもむろに転がり込み、そのまま投げてしまうという、ちょっと強引な方法。相手の起き上がりに重ねると効果的だが、多用すると緊急回避の終わりぎわを潰されてしまうので、超必殺技狙いじゃないときは使わないほうがいいだろう。

次、ガードキャンセル緊急回避から使っていく場合。

相手の技によって前・後ろのどちらに転がればいいかは変わってくるので難しいが、これができるようになれば、君のシェルミーはかなりいけてるぞ。

前転をしてからシェルミースパイラルを狙った場合の注意として、相手を通り越したか通り越してないかでコマンド入力方向が変わってしまう。だがここでコマンドを↙↘→←と入力しておけばどちらを向いていようが見事シェルミースパイラルをきめることができるぞ。覚えておこう。

では次に移動投げ、シェルミーシュートの狙い所を見ていこう。

通常技にキャンセルして出す。

ガード不能技をキャンセルして出すなんてズルイ、と思うかもしれないが、投げが成立するまでに反応・回避する時間はあるので気にすることはない。

次、いきなり出す。別になんの根拠もない、ただいきなり出す。これが結構よくきまるのだ。全然きまらないときは運が悪いと思ってその日はあきらめよう。



ガードキャンセル緊急回避。使ってる？



↘Cを当ててキャンセル→C・B



ガードされてもホレこのとーり。

こんな攻めはどう？

コマンド投げとその他の必殺技のコマンドを組み合わせた合成コマンド。前号でも少しふれたがもう少し実戦風に説明していこう。

まずいきなりだが、ジャンプで跳び込む。このとき使う攻撃は距離によって強キックがいい場合もあるが、基本的に強パンチがいいだろう。

そして着地後しゃがみ強パンチ。このときレバーは↙に入れておき、すぐに→C・Bと入力する（C・Bはずらし押し）。（コマンド省略に関してはそちらのページを参照のこと）

たったこれだけの操作で、しゃがみ強パンチがヒットしていた場合はシェルミースパイラルが出て、ガードされていた場合はシェルミーシュートで、反応の悪い相手を投げてくれる。実に便利なコマンドでしょ。

シェルミーシュートのときに確実に反撃されるようになるまではガンガン使っていこう。

最後になったが対空技について。対空技はしゃがみ強パンチが最も信頼できるぞ。

シェルミー

		近(垂直J)	遠(ななめJ)	レバー入れ
立ち	A	◎	◎	
	B	◎/×	◎/×	→×/△
	C	◎	×	
	D	×	×	
	CD	○		
屈	A	◎		
	B	×		
	C	◎		
	D	×		
J	A			
	B			
	C			
	D			
	CD			



出始め完全無敵のアクセルスピンキック。たまには使ってね。

七枷 社

ひたすら刻め

必殺技名	コマンド
ミサイルマイトバッシュ	→↘↓↙←+AorC
アッパーデュエル	→↓↘+AorC
スレッジハンマー	↓↙←+AorC
ジェットカウンター	←↙↓↘→+AorC
☆ミリオンバッシュストリーム	↓↙←↙↓↘→+AorC
☆ファイナルインパクト	↓↘→↓↘→+AorC(ボタンため押し)



担当:MVP

触った人ならわかると思うが、七枷社には決定打がない。小技の性能はそれなりだが、ダメージ源となる大攻撃、必殺技、超必殺技の性能がいまいちだ。

そこで頼れるものはふっとばしとジャンプ攻撃だ。

ジャンプ攻撃

遠距離ではふっとばし、大Kを使っていこう。ふっとばしは相手のジャンプ防止になっている。大Kは早めに出していかないと出が遅いので相手に当てられない。

この2つの技は基本的に中ジャンプから使っていくことになる。

エキストラモードの時にはあまり使わないかもしれない。

通常ジャンプや大ジャンプから相手を上から押さえ込もうという時には大Kがいい。

中距離、近距離から跳び込むなら大Pですべて OK。垂直ジャンプする時も大Pだ。

大Pは下方向に強いので多用していきたい。というかジャンプ大Pをどんどん当てないと勝てないだろう。

やはり小技

ややリーチのある小技群は七枷の主力兵器となる。

遠立ち小Pと屈小Kを多用していこう。これらを少し当てつつジャンプから攻めたり前転から投げを狙ったり、ふっとばしや立ち大Kキャンセル必殺技を狙う。

屈小Kと遠立ち小Pはいずれも目押しでつなげられる。だから、屈小K→立ち小Pとつないでキャンセルスレッジハンマーが有効だ。

他にも小攻撃→ふっとばし→スレッジハンマー、小攻撃→ジャンプ、この全3つの戦法がうまい具合となる。

いずれも「これだ!!」という決定打にはならないが仕方がない。チクチクいこう。

必殺技を見る

七枷の必殺技で多用するのはスレッジハンマーだ。連続技にはならないが下段技をスカすし、スキも反応がいい人には反撃をくらうが少ないと見ていい。

スレッジハンマーの後は、間合いがいいので小攻撃を出すか、ガード、ジャンプ、ふっとばし、つまり連携の最初に戻ることができる。ただし反撃しか狙ってこないガード待ち野郎にはスレッジハンマーはやや使いづらくなる。

そこで出てくるのがジェットカウンターである。

連続技に使え、やや離れた位置、つまり遠立ち小Pやふっとばしから出すと反撃をほぼ受けないのだ。気をつけたいのは小、大の差で、遠立ち小Pからキャンセルをかける時は小で出し、ふっとばしから出していく時は大を出すということ。ふっとばしはほぼ密着に近いぐらいからでないとジェットカウンターはスカってしまうので注意。

ジェットカウンターはこのように一見万能そうで、スレッジハンマーより使える技のように見えるが、実はその後の間合いがやや遠く、次にやる行動はジャンプ防止の立ち大Kかジャンプ攻撃にいくぐらいしかないのだ。とはいえ、連続技(大攻撃から)になるので要所で使っていきたい技である。

スレッジハンマーとジェットカウンターの使用頻度は個人の裁量と相手の暴れ具合で変えていこう。



ジャンプ大Pを多用してダメージを奪いたい。



小攻撃は目押しでつながる。遠立ち小Pからキャンセル必殺技だ。



スレッジハンマーとジェットカウンターの使いわけが重要だ。

対空兵器

ジャンプ攻撃を落とすのは非常に難しいこのゲームだが、通常ジャンプで跳び込んできたら反応してしゃがみ大Pで落としていこう。コマンド技のアッパーデュエルよりも、このしゃがみ大Pのほうが対空兵器として信頼できる。

アッパーデュエルには無敵時間がなく、ガードモーションがあるがすぐにつぶされる。絶対にしゃがみ大Pでいこう。



対空は絶対にしゃがみ大Pにしよう。

七枷 社

		近(垂直J)	遠(ななめJ)	レバー入れ
立ち	A	◎	◎	
	B	◎	×	→×
	C	◎	×	
	D	◎	×	
	CD	○		
屈	A	◎		
	B	×		
	C	◎		
	D	◎/×※		
J	A			
	B			
	C			
	D			
	CD			

八神庵

ニューフェイスチーム

すべては八稚女のために…

[illegible]	[illegible]
百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
弐百拾弐式・琴月　陰	→↘↓↙←BorD
百弐拾七式・葵花	↓↙←+AorC（3回連続入力）
屑風	（投げ間合いで）←↙↓↘→+AorC
百八式・闇払い	↓↘→+AorC
禁千弐百拾壱式・八稚女（やをとめ）	↓↘→↘↓↙←+AorC
☆裏百八式・八酒杯（やさかずき）	↓↙←↙↓↘→+AorC



担当:頭痛CHU

攻めも守りもOKか？

まず前号の訂正というかフォローを先に書いておこう。前号で鬼焼きが弱くなったと書いたが、強で使えばそれなりに強いぞ。弱はとことん弱いので前作みたいに適当に出せなくなった。ここぞってときに強の鬼焼きを使っていこう。

では本題に入ろう。今回の庵の狙いはなんといっても八稚女。省略コマンドによりコマンドが簡単になった上に、出も早く連続技に組み込みやすくなっているから使える使える。

というわけで八稚女をきめるチャンスポイントを説明していこう。

まず最初に対空として使う八稚女。八稚女は姿勢が低いので、相手が相当判定の強い技で跳び込んでこない限りまず負けることはない。前作でも対空として使うことはできたが、コマンドが長い上に技の発生が遅かったため、実用度は低かった。

だが今回はその2つをクリアしているので、相手が小ジャンプや中ジャンプをしてこなければ、闇払いで跳ばせて八稚女で落とすということも容易にできてしまうのだ。

では次、連続技からきめる八稚女。キャンセルのかかる技からなら何でもいいのが強み。

ここで今のところ一番威力の高く、かつカッコイイ連続技を紹介しよう。

●百合折り〜立ち弱パンチ・レバー前入れ弱パンチ×2・八稚女 or 葵花（強）

この連続技は鬼焼きヒット後などの相手の起き上がりに重ねると効果的。

最初の百合折りというのは、ジャンプ中レバー後ろ入れBで出る、めくり用の技のことだ。ここで注意しなければならないのはレバーの方向。例えば最初が1P側で、相手をめくって2P側に回った場合、百合折りを出すためのレバー方向は→となるのだ、気を付けよう。

まぁ結局八稚女は何をキャンセルしてもつながるので、自分のオリジナル連続技を考えてみるのもいいんじゃないかな。

狙いは屑風、そして八稚女

もう一つの八稚女をきめるチャンス、それが屑風の後だ。

屑風の後の八稚女はダイレクトにきめる以外にも、強パンチキャンセルから決めることも可能。だが、これは失敗する可能性があり、八稚女がガードされる恐れもあるため、あまりオススメしない。

ダイレクトに使う場合は屑風の後ちょっと早めに八稚女を入力してボタンを押しっぱなしにしておけば、コマンドが保留されていて確実に最速で出すことができる。そう、何よりも確実、ってのがいいところだ。

ではこの屑風をどう狙っていくか、次はそちらを考えてみよう。

まずエキストラで庵を使ってる場合は、ダッシュから直接屑風を狙うというのも一つの手。庵のダッシュは早くて移動距離もかなりあるので不意に使えば、見切られることはないだろう。エキストラの人はこれをメインにしてもいいぐらいだ。

次はジャンプからの攻めに屑風を組み込んでみよう。一応基本となる連携を説明すると、ジャンプ強キック・立ち強パンチ・葵花となるわけだが、これに屑風を組み込んでいく。

ジャンプ強キックの後の立ち強パンチ。このときに屑風を入力しておくのだ。ただコマンドは正規のものではなく省略コマンドの↘→。そうすることでジャンプ強キックがヒットしていれば屑風が出てガードされていたら立ち強パンチが出る。省略コマンドにより闇払いが暴発することがないってわけだ。



鬼焼きや葵花で相手をダウンさせたら…



起き上がりに百合折りを重ねる。



威力は落ちるが立ち弱PをKに変えれば下段を攻められるぞ。

八神　庵		近（垂直J）	遠（ななめJ）	レバー入れ
立ち	A	◎	×	→△/○※
	B	◎	×	→×/△
	C	◎	○	
	D	×	×	
	CD	◎		
屈	A	◎		
	B	×		
	C	◎		
	D	×		
J	A			
	B			←
	C			
	D			
	CD			

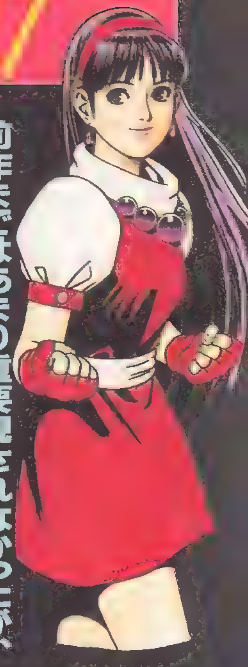
※二回押し



とにかく今回の庵は八稚女。きめまくれ！

アドバンスト派必読!

キャラクター相性表'97



前作まではあまり重要視されなかったが、今年は相性超重要だ。

担当[illegible]

前作にもあったキャラ同士に相性があるという概念。今年ももちろん存在するぞ。

今回の相性がゲームにもたらす影響は2つあって、一つ目は前作と同様に気絶・掴み技くらい時の援護に来るか来ないかだ。そしてもう一つが今回から加わったシステムで、アドバンストモード時のパワーゲージの継承状態に関わってくる。エキストラモードでしかプレイしない人にはあまり意味がないかもしれないが、その時はゴメンね。

[illegible]の条件は?

前作からある、掴み技・めまい時のABC同時押しによる援護攻撃。これの条件を説明しよう。

まずは最低限の条件として、次に控えているキャラがいること、そしてその控えているキャラが画面内にいる状態であること、が挙げられる。これはあくまでも次のキャラなので、1番目のキャラを3番目のキャラが援護することはない、勘違いしないように。

では記号別に条件を説明しよう。

○…助けに来る。
無印…体力ゲージが相手より少ない場合に2分の1の確率で助けに来る。
×…条件に関係なく助けに来ない。

となっている。例えば七枷とチョイの場合は、七枷がピンチの時はチョイが必ず援護に来るが、チョイがピンチの時は七枷は絶対に援護に来ない、という感じだ。

パワーゲージ[illegible]状態は?

アドバンストモードでパワーゲージが3つまでストックできるのはご存じの通りだが、ストックを残したままやられてしまった場合、ストックが次のキャラに残るのか?

それはキャラの相性によってきまるのだ。下手な順番でくませるとせっかく溜めたゲージがすべて無くなってしまうので、アドバンストモード派のプレイヤーにとっては超重要なことだぞ。

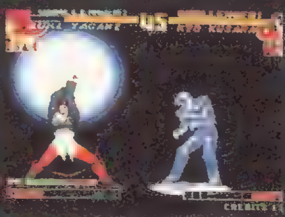
では記号の説明をしよう。

○…残りゲージが繰り上げされ、ストックが1つ増える。
無印…ストックは残るが残りゲージは切り捨てされる。
×…ストック・ゲージ共にすべて無くなる。

となっている。チームのメンツは一緒でも順番しだいでゲージが効率よく利用できるようになるってわけだ。

例えばチャン・山崎・キムを組ませて、順番を山崎・チャン・キムとした場合効率よくゲージが継承されるが、キム・チャン・山崎の順にした場合毎回ゲージが0になってしまい、とても効率の悪い組み合わせになってしまう。

これを機に君のチームのキャラや順番を変えてみてはいかがだろうか。



どうしても効率悪い順番になる場合は、自給自足で使い切れ。

[illegible]

相性が知りたいのにこの付録を持ってきてない、そんなときに役に立つのが即席相性確認法だ。やり方は簡単。キャラセレクト画面の時か順番決め画面の時に、まず調べたい組み合わせのやられ・先発キャラを決定し、次に調べたい援護・後発キャラにカーソルをあわせてCボタンを押す。するとキャラの絵のところに顔のマークが現れるはずだ。

この顔のマークがニコニコなら○、普通なら無印、ブーンなら×に対応しているので瞬時に確認ができるってわけだ。Cボタンは決定ボタンではないので、Cを押しながらカーソルを次々といろんなキャラに合わせていけば、時間の許す限り様々な組み合わせの確認ができるぞ(ただしやられ・先発キャラは決定しているので固定)。



即席相性確認中。これでもうこのページはいらない?

援護・後発キャラ(横) / やられ・先発キャラ(縦)

	やられ・先発キャラ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
1	京	■																					×	×	×	×			×	○
2	紅丸		■																				×	×	×	×			×	
3	大門			■																			×	×	×	×			×	
4	テリー				■	○	○																×	×	×	×	○	×	×	
5	アンディ				○	■	○											○					×	×	×	×		×	×	
6	ジョー						■																×	×	×	×			×	
7	リョウ							■		○									○				×	×	×	×			×	
8	ロバート								■														×	×	×	×			×	
9	ユリ		○					○	○	■								○	○				×	×	×	×			×	
10	レオナ		○								■	○	○										×	×	×	×			×	
11	ラルフ											■	○										×	×	×	×			×	
12	クラーク											○	■										×	×	×	×			×	
13	アテナ		○											■	○	○							×	×	×	×			×	
14	ケンスウ													○	■	○							×	×	×	×			×	
15	・チン													○	○	■							×	×	×	×			×	
16	ちづる		○														■	○	○				×	×	×	×			×	
17	舞		○			○				○							○	■	○				×	×	×	×			×	
18	キング		○					○		○							○	○	■				×	×	×	×			×	
19	キム																			■	×	×	×	×	×	×			×	
20	チャン																				■	○	×	×	×	×			×	
21	チョイ																				○	■	×	×	×	×			×	
22	七枷	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	■	○	○	×	×	×	×	×
23	シェルミー	×		×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	■	○	×	×	×	×	×
24	クリス	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	■	×	×	×	×	×
25	山崎				×	×														×	○	○				■			×	
26	マリー		○		○																		×	×	×	×	■		×	
27	ビリー				×	×																	×	×	×	×		■	×	
28	庵	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×		×	×	×	○	○				×	×	×	■	×
29	真悟																						×	×	×	×			×	■

ピヨリ・しめつけ時の[illegible]条件

○——[illegible]
無印——体力が相手より少ない時、画面内にいれば、[illegible]
×——[illegible]

アドバンストモード時のパワーゲージ継承状態

○——[illegible]上げされス[illegible]える
無印・[illegible]ゲージは切[illegible]
×——[illegible]

技の出し方教えます

省略コマンドとその応用

「そんな技出してねーよ」

いやいや実は気づかないうちにコマンドが成立していたんだな、これが。

担当：CHU

発売されてこれだけ時間のたった今、すでに気づいている人も多いと思うが、このゲームの必殺技のコマンドは、かなり省略が可能だ。

これにより必殺技が出しやすい、というメリットが生まれたが、その半面、暴発しやすいというデメリットも生まれてしまった。特にキングを使っている人なら、しゃがみ攻撃からキャンセルでベノムストライク（↓↘→＋B or D）を出そうとした際にミラージュキック（←↙↓↘→＋B or D）が出てしまった、ということがよくある。

これはどういうことかというと、しゃがみ攻撃を出す際に大抵の人はレバーをしゃがみガード方向に入れながら出すのが普通だ。つまり、この時にレバーが↙に入っているわけだ。そしてキャンセル↓↘→入力すると…。ここで下の省略コマンド表を見てほしい。←↙↓↘→の省略コマンドは↙→。そう、もうお分かりかと思うが、↙↓↘→と入力してしまうと、←↙↓↘→コマンドの技と↓↘→コマンドの技の2つの技のコマンドが成立してしまうのだ。そうなると後は技の優先順位の問題になってくる。当然←↙↓↘→が優先されるのでミラージュキックが出てしまうのというわけだ。

同じボタンで←↙↓↘→コマンドと↓↘→コマンドの技を持っているちづる、キング、七枷（コマンドは逆）の3キャラで↓↘→技を出す時は、意識して真下から入力しなければならないぞ。

とまぁ、いきなりデメリットから説明してしまったが、コマンド省略によって生まれるメリットもたくさんある。では、それぞれのコマンドについて説明していこう。なお、これから説明するコマンドは、左右が逆でももちろん対応する。その時の省略コマンドも当然逆になるので注意しよう。



後ろに下がってすぐには出すことができないベノムストライク。

●←↙↓↘→

省略コマンド中に↓↘→が入っていないので、↓↘→と使い分けたい時に便利だ。

例えば←↙↓↘→コマンドの投げ技を狙った時に、そのままコマンド入力してしまうと投げが成立しなかった時に↓↘→技が出てしまう。だが、↙→と入力しておけば、投げが成立しなかった場合に必殺技が暴発せずにすむってわけだ（アンディは例外）。

もう一つの利点として、しゃがみ攻撃にキャンセルがかけやすいということがいえる。

また、このコマンドは←↙↓↘→×2にも対応しているので、↙→↙→で出すことが可能だ。

●→↘↓↙←→

大門、紅丸、チャンの3キャラ限定のコマンドだ。省略による利点は、しゃがみ攻撃にキャンセルして出せるところ。また、省略コマンド中に↓↙←コマンドが入っていないので、紅丸で真空片手駒が暴発せずにすむ。

●→←↙↓↘→

極限流とアテナ限定コマンド。利点はしゃがみ攻撃にキャンセルがかけやすいのと、↓↘→コマンドが暴発しないところだ。

●↓↘→↓↘→

このコマンドは大した省略ができないのだが、途中に立たなくてよいので、しゃがみ状態からいきなり出すことができるようになる。

●↓↙←↙→

キムとテリー専用コマンド。

レバーを←まで持っていった後、そのまま→でいいので、とにかく出しやすい。

省略コマンドを正確に入力すれば↓↙←を含まないのも一応ポイント。

●↓↙←↙↓↘→

かなり省略できてしまったコマンド。とにかく出しやすいので、暴発には注意したいが、なれてしまえばいとも簡単に出すことができる便利なコマンドだ。途中に↓↙←と↓↘→を含まないのもポイント。

コマンド合成法

コマンド合成とは、2つのコマンドを合わせて1つのコマンドにしてしまう、という特殊なテクニックだ。使用目的はハッキリしていて、何かしらの通常技にキャンセルをかけてコマンド投げを狙う時、通常技がヒットしているかしていないかを、プレイヤーが確認することなく必殺技を使い分けることができるようにするためのものだ。

例えば、アテナを例にして考えてみよう。

まず、いきなりだが、しゃがみ強パンチをキャンセルして必殺技を出そうとした場合に何を出したらいいか考えてみよう。

しゃがみ強パンチがヒットすることが前提とするなら、今回から加わったコマンド投げ、←↙↓↘→Cを使っていきたいところだが、しゃがみ強パンチがガードされることを前提とした場合、サイコボールまたはサイキックテレポートを使っていくのが無難だ。しかし、しゃがみ強パンチがガードかヒットかを確認してから使いわけるのは、ハッキリ言って不可能。

そこでサイコボール（↓↙←）とスーパーサイキックスルー（↙→）のコマンドを合成してみる。↓↙←→というコマンドだ。これでしゃがみ強パンチがガード、または投げ間合い外でヒットした場合はサイコボール、近距離でヒットした場合は見事コマンド投げが成立する。

正規コマンド	省略コマンド
←↙↓↘→	↙→ ←↓→
→↘↓↙←→	↘↙→ →↙→ ↘←→
→←↙↓↘→	↘↙→ →↙→
↓↘→↓↘→	↓↘↓↘→
↓↙←↙→	↓←→
↓↙←↙↓↘→	↓↙→

省略コマンド表（編集部調べ）



この後何が出るかは相手次第。

サイコボールの代わりにテレポートにしたい場合は、↙↓↘→＋C・Bと合成すればOK（最後のC・Bはずらし押し）。

とまあ、こんな感じでコマンドが合成できることがわかってもらえただろうか。

コマンド投げさえあれば他のキャラでもいろいろ合成できるので、キミもオリジナルの合成コマンドを考えてみてはいかが？

高く浮いたら要チェック! カウンターのしくみ

前回ほどお手軽には狙えなくなったが、まだまだ「痛い」ことに変わりはないぞ。

担当：はまー

KOF96には、技の出かかりを潰されると「カウンター」をとられるという要素があった。これは97でも健在なのだが、細かい仕様が若干変わっている。ちゃんと覚えて効率よくダメージを与えていこう。

どうしてカウンター?

まず、カウンターを受けてしまう条件を覚えよう。通常時では、

・必殺技
・特殊技

の出かかりを潰された時はカウンターをとられてしまう。さらにパワーがMAXの時は、これらに加えて

・通常技の出かかり
・前方ダッシュ中（アドバンストモードのみ）

に攻撃をくらった時もカウンターになってしまう。

なお、これらは地上・空中問わず当てはまる。紅丸のフライングドリルなどの特殊技は、通常時でもカウンターをとられてしまうので注意。

お手玉命!

カウンターをとられた場合、受けるダメージそのものには影響はないものの、やられモーションに変化が生じる。地上で普通にのけぞった場合は変わらないが、空中でやられる、もしくは地上でもふっとんでダウンするような技をくらった時は、そのやられポーズにしばらくやられ判定が残ってしまうのである。

96と違うのは、通常のダウンしないふっとびかたに対しても判定が残っているという点。しかしその時間は非常に短く、多段技やキャンセル以外での追撃はまず不可能と思っていいだろう。

対して、ふっとばしや必殺技でのダウンやられは落下してしばらくしてもまだやられ判定が残っているので（さすがにずっと残っているわけではないが）、カウンターを確認してからジャンプ攻撃などで追撃することができる。97では全体的にふっとばし攻撃が弱体化しているため、むりやりカウンターを狙うことは危険だが、とれた場合のことも考慮して必殺技を選ぶなどの工夫は怠らないように。

堅くいくか、重くいくか

カウンターやられに対して追撃した後は、改めてその技のやられ特性になる。一発目がカウンターだったからといって、その後の技がすべて空中で当たり続けるということはない。しかし、2発目の技がやられ判定を残す属性を持っていた場合は、通常のように引き続き攻撃を当てることができる。

とはいえ、ふっとばし攻撃などでカウンターをとった後は相手を高く浮かせてしまうので、実際には普段地上の相手に使っているような技が入ることはめったにない。チャンスはせいぜい空中ふっとばし攻撃を着地間際で当てた時ぐらいだが、97では性能が悪い（全体的に出が遅く、しゃがみガードされてしまう）ので、いつもこればかりを狙っていくわけにもいかない。通常技との使い分けが重要だ。



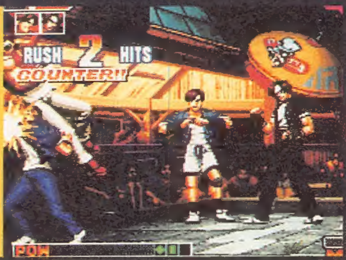
機動性が高いからと調子にのっていると…



ドカーンと手痛いしっぺ返し。ちなみに、クリティカルはまた別物。



必殺技でカウンターゲット!



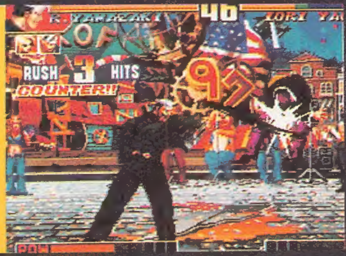
急げばさらに追撃可能。見逃すな!



せいぜい通常技キャンセル対空必殺技が決まる程度。



普通に空中で多段ヒットする技でキャンセルすれば、



浮かせた後でも変わらず決まる。




八神庵イラスト集 東京ゲームショウ'97秋 9月6日(土)・7日(日)
新声社ブースにて、超・先行販売開始となるか！ 予価1,000円＋税
※この商品は、一般書店では販売致しません。マルゲ屋各店にて、お買い求めください。
ILLUSTRATION
夏元雅人
HAIR SALOON MIYAMOTO
伏喜瑠
ルーガル・ガメ夫
ほたか乱
高塚カズイ
鎧良寿
ひらのわたる

またまた新チーム（？）登場

隠しキャラ出現コマンド

待っててよかった ■担当：ぴぐ■

オレの願いは天に通じた！な、な、なんと京サマの手に闇払いが帰ってきたのだ。使い方はいたって簡単、キャラクター選択画面で、**スタートボタンを押しながら、京にカーソルを合わせ選択する**だけで、ＫＯＦ94版の京サマが使える。使える必殺技は闇払い、鬼焼き、朧車に加え超必殺技の大蛇薙で、無式は使えなくなっている。琴月が使えなくなったのが、非常に残念なところ。



ほれ、くらええ、くらええ!!



種類こそ少なくなったものの、闇払いは飛ぶスピードが速く飛距離無限大なので、非常に使える飛び道具だ。鬼焼きはガードポイントはないものの、少しだけ無敵時間があるので、対空として使う分には問題ない。朧車は斜め上に跳んでいくので、相手のジャンプを先読みして使っていくといいだろう。大蛇薙の性能は同じだ。

通常技に関してはまったく同じなので、大パンチ→轟斧（レバー前B）→大闇払いといった連続技も可能だ。

戦法としては闇払いで跳ばせて鬼焼きで落とすというのが基本だが、中ジャンプにどこまで対応できるかがカギになりそうだ。



⬆朧車は真吾と違って一度のジャンプで三段蹴りを出す。

そして闇の中に血は騒ぐ

本来ならCPU戦を6チーム勝ち抜いたところで出現するはずの、異様な風体の庵とレオナ（通称・覚醒した庵&レオナ）。この2キャラがなんとプレイヤーキャラとして使えてしまうのだ。

とにかくコイツら、動きが速い。人間の目ではとても捉えきれないくらいのスピードで動き廻るから、操るのも相手にするのも一苦労だ。で、その使用コマンドは・・・



⬅口から煙を吐く覚醒したいおりん、こ、壊れてる・・・。

●ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ（月の夜オロチの血に狂ふ庵）キャラクター選択画面で、スタートボタンを押しながら、⬅➡⬅➡⬅➡+AC



⬅アイスラッシャー時のレオナの顔にも注目。

●ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ（闇の中オロチの血に目醒めるレオナ）キャラクター選択画面で、スタートボタンを押しながら、⬆⬇⬆⬇⬆⬇+BD

アドヴァンストかエクストラのモードを選んでから、スタートボタンを押しながらコマンド入力だ。同時押しを失敗したりするとそのときカーソルの合っているキャラが選ばれてしまうので、コマンド入力するときは、まず自分が使えるキャラにカーソルを合わせるようにしよう。

ちなみに覚醒キャラを出現させたらそれまでに選んでおいたキャラはリセットされて、また一人めから選びなおしになるぞ。二回までなら出現コマンドをミスしてもOKだ。

覚醒キャラの特徴としては、

①移動速度が速い

②攻撃力重視・・・・・の2点が挙げられる。



⬆J大K→立ち大P→葵花×3で、ダメージこんなに・・・。

通常技の攻撃力・気絶ダメージが上がり、防御力は少しだけ下がる。ただし必殺技のダメージは同じのまま。 そして、異様なまでにジャンプ、移動、ダッシュのスピードが速く、ハッキリ言って超強力キャラなので、対戦で使うのは控えたほうが無難だと思うぞ。

Illustrated by HAIR SALOON MIYAMOTO